ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ VIDEO GAMES

ΤΕΥΧΟΣ 8 • ΜΑΙΟΣ 1994

GAMER

HARDWARE TEST

PANASONIC REAL 3DO

STREET FIGHTER II TURBO

REVIEWS

NBA JAM

EQUINOX

FIFA SOCCER

MORTAL KOMBAT

SHADOW OF THE BEAST

και τώρα ένα όμορφο δώρο απο το USER



...ένα υπέροχο μπλουζάκι με το σήμα του αγαπημένου σας περιοδικού.

Γίνε τώρα συνδρομητής και θα λάβεις το δώρο στο σπίτι σου.

PRESS START.............

3DO • 3DO • 3DO • 3DO • 3DO • 3DO • 3DO

Καλύτερη παιχνιδομηχανή όλων των εποχών; Ισως!
Πάντως είμαστε σίγουρα σε μια νέα εποχή αφού όπως ειχαμε πει εδω και αρκετο καιρο ζουμε την επανασταση των 32-bit με ολη την δύναμη που φέρνουν μαζί τους. [illegible]αια αν καλοκοιτάξετε το μηχά-[illegible]α έχει πολύ περισσότερη δύναμη από τα απλά 32-bit που μας έχουν συνηθίσει οι επεξεργαστές που κυκλοφορούν στα άλλα μηχανήματα. Πραγματικά αυτό που είδαμε στο τεστ δεν το περιμέναμε και μείναμε με το στόμα ανοιχτό μπροστά στο καλύτερο κυκλωμα γραφικών που κυκλοφορεί στην αγορά αυτή τη στιγμή. Διαβάστε και αρχίστε την αποταμίευση γιατί 250.000 δραχμές δεν είναι και λίγα.

Τεύχος διορθώσεων αυτό αφού στα προηγούμενα Gamer μας ξέφυγαν ένα δύο πράγματα. Ομως τίποτα δεν χάνεται για πάντα όπως λέμε εδώ στα γραφεία - εκτός από μερικά γράμματα αναγνωστών στις μετακομίσεις, χε, χε- και χάρη και στις δικές σας επισημάνσεις με τηλεφωνήματα κυρίως αλλά και γράμματα που επισημάνατε μερικές ατέλειες κάνουμε τώρα τις διορθώσεις. Παρακαλούμε να δείξετε προσοχή και κατανόηση.

PANG
Οφείλουμε μια διόρθωση στο παιχνίδι PANG της σελίδας 23 του προηγούμενου Gamer στο οποίο ο δαίμονας του DTP έβαλε μία βαθμολογια 70 βαθμών αντί για την σωστή των 90 βαθμών που είχε δώσει ο συντάκτης. Ζητούμε συγνώμη από το υπέροχο παιχνίδι που του αποδίδουμε τώρα το 90άρι και από εσάς για την κρυάδα που πήρατε και να είσαστε σίγουροι ότι ο υπεύθυνος θα μαστιγωθεί κατάλληλα από τον Κροντηρά. Για την ακρίβεια μαστιγώνεται αυτή τη στιγμή... και μετά θα τον αναλάβει ο βοηθός αρχισυντάκτη κλπ.

MORTAL KOMBAT 1
Μία διόρθωση που αφορά τον συνεργάτη Ανδρέα Μαρίνο του οποίου το όνομα μπήκε κατά λάθος στο review του Mortal Kombat του τεύχους Φεβρουαρίου για Super NES μαζί με εκείνο του κ.Κροντηρά. Διορθώνουμε λοιπόν ότι ο κ. Μαρίνος δεν είχε καμία σχέση με το κείμενο ή με τις απόψεις που εξέφραζε αυτό και η αναγραφή του ονόματος του ήταν τυπογραφικό λάθος.

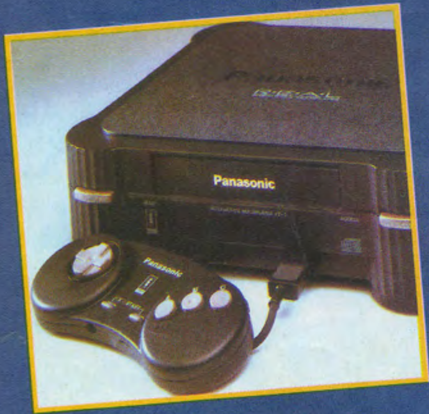
MORTAL KOMBAT 2

Η ΩΡΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ
Βία η ΜΗ-βία; Σ'αυτό το τεύχος η πολύ καλή και αιματηρή έκδοση του Game Gear φέρνει πάλι στο προσκήνιο το καυτό θέμα στο οποίο απ'ό,τι φαίνεται παίρνετε κι εσείς μέρος με τα πολλά γράμματά σας που ήρθαν γι'αυτό το παιχνίδι με απορίες και κρίσεις. Θα τα δείτε σιγά σιγά όλα δημοσιευμένα ή τουλάχιστον απαντημένα στις σελίδες μας αρχίζοντας από αυτό το τεύχος. Οσο για το review μας στο Super NES που είχε προηγηθεί και από το οποίο πήρατε αφορμή οι περισσότεροι, για να μην υπάρξουν παρεξηγήσεις μια προκαταβολική διευκρίνηση: κανείς δεν αμφισβήτησε ότι το Mortal Kombat στο Super NES έχει την ανώτερη τεχνική με τα καλύτερα γραφικά και ίσως τον ανώτερο ήχο ήχο από οποιαδήποτε άλλη 16-bit έκδοση σε κονσόλα. Ούτε αναφέραμε ότι η έκδοση του Mega Drive είναι καλύτερη από του Super NES. Είπαμε ότι είναι πληρέστερη γιατί σαφώς εκεί που υστερεί το Mortal Kombat στο SNES είναι στην πιστότητα του gameplay σε σχέση με το coin-op αφού "αντικαταστάθηκαν" οι "εκ των ουκ άνευ" για το gameplay κατά την γνώμη του reviewer fatalities και τα αίματα. Αυτό βέβαια δεν το κάνει αντικειμενικά κατώτερο ή χειρότερο από τις άλλες εκδόσεις αφού υπερέχει στα περισσότερα στοιχεία. Ετσι, αν σας ενδιαφέρει μόνο ότι η έκδοση του Super NES κερδίζει με την τεχνική ανωτερότητά της και δεν αισθάνεστε ότι μειώνει με την λογοκρισία της το gameplay ή την προσωπικότητά σας, προτιμήστε την. Αυτό ήταν με άλλα λόγια και το σκεπτικό του review του κ. Κροντηρά. Περιμένουμε λοιπόν τις δικές σας απόψεις για την λογοκρισία, την βία και την ελευθερία επιλογής στα Video Games και όχι μόνο. Εν αναμονή και των home εκδόσεων του Mortal Kombat 2 περιμένουμε και την γνώμη της επίσημης αντιπροσωπείας της Nintendo πάνω στο όλο θέμα, την οποία θα φιλοξενήσουμε στις σελίδες μας με μεγάλη ευχαρίστηση.

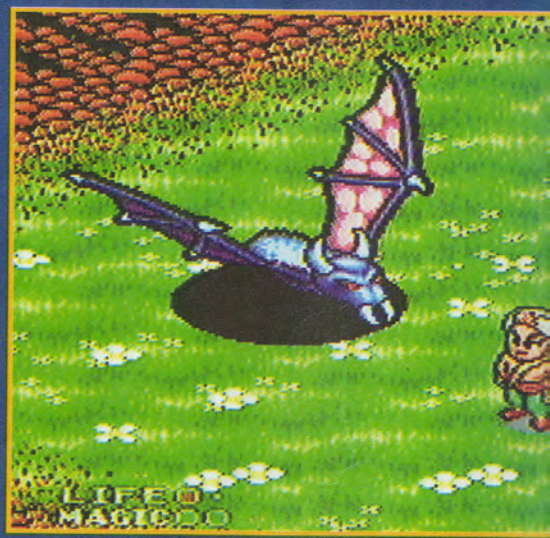




ΠΕΡΙΕΧΟ









MENA













GAMER

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΠΑΥΛΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΚΟΤΖΙΑΣ
DEREK DELA FUENTE
ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ / DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ
ΚΩΣΤΑΣ ΣΥΨΑΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH

ΜΟΝΤΑΖ
ΣΠΥΡΟΣ ΘΕΟΔΟΣΙΟΥ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 - 136
ΤΗΛ.: 5144943

WELCOME TO THE CLUB... JUDGE



Ο γνωστός δικαστής Judge Dredd, έπιασε κι' άλλη δουλειά. Αυτήν την φορά η αποστολή του είναι στον κόσμο της Sega. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τέλη Σεμπτεμβρίου, και ήδη χιλιάδες Gamers τρίβουν τα χέρια τους με μεγάλη ανυπομονησία. Δυστυχώς δεν έχουμε άλλες πληροφορίες για το τι θα γίνεται ακριβώς σε αυτό το παιχνίδι. Εσείς όμως αναμένετε στις σελίδες του Gamer, γιατί πολύ σύντομα θα έχουμε νέα.

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΑ SONIC-ΚΑΠΕΛΑΚΙΑ!!



Είχαμε γραβάτες, μπλούζες, και τώρα έχουμε και sonic-καπελάκια. Με λίγα λόγια η γκαρνταρόμπα του Κροντιρά είναι ολοκληρωμένη για όλη την σαιζόν. Αυτά που βλέπετε στην φωτογραφία δεν είναι ακριβώς καλοκαιρινά καπελάκια, αλλά κράνη γιά ποδηλάτες. Μην στενοχωριέστε όμως, εκατοντάδες καπελάκια με ήρωες από κονσολοπαιχνίδια έχουν παραγκελθεί από γνωστό αθηναικό κονσολο-μαγαζί.

Η ELITE ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Η πρώτη εταιρία που έσπασε το μονοπώλειο των Ιαπώνων στο χώρο των video games και μία από τις εταιρίες που κατέχουν την πρώτη θέση στην παραγωγή και διοάθεση Video Games στον Ευρωπαϊκό χώρο. Η ελληνική εταιρία GreekSoftware & Toys συνεργάζεται πλέον με την Elite και φέρνει μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια της για Super NES και GameBoy. Συγκεκριμμένα κυκλοφορεί ήδη τα Caveman Ninja (GB) On the Tiles (GB) και The Fidgets (GB). Ακόμα η Elite πήρε τα διακιώματα για το World CUP '94 που θα γίνει στην Αμερική στο οποίο επιτέλους συμμετέχει και η εθνική Ελλάδος και θα κυκλοφορήσει σύντομα το WORLD CUP STRIKER για GameBoy μέσα στον Μάιο και για Super NES τον Ιούνιο. Το παιχνίδι το είδαμε σε betta έκδοση ήδη και ενθουσιαστήκαμε όπως και τα περισσότερα ξένα περιοδικά.

3 ΣΕ 1 SEGA CDX

Το μηχάνημα που ακούει στο όνομα Genesis-CDX αναμένεται να κάνει πάταγο στονκόσμο των παιχνιδομηχανών αφού ζητάει λίγα και δίνει πολλά. Η κονσόλα αυτή εμφανισιακά θυμίζει αρκετά το Jaguar της Atari, το εσωτερικό της όμως τις δίνει την δυνατότητα να παίζει μουσικά CD, CD του Mega CD, καθώς και cartirge του Mega Drive. Ο συμπαθέστατος Sonic, έχει κάθε λόγο να χαμογελάει.





STAR TRECKKIN'

Για το 94 έχουμε πολλές ανακοινώσεις για παιχνίδια που βασίζονται στην σειρά Star Treck. Το καλύτερο μέχρι στιγμής πρέπει να είναι αυτό της Spectrum Holobyte's NEXT GENERATION. Αυτό το Action/RPG σας δίνει την ευκαιρία να ασχοληθείτε με πολλές εξωγήινες φυλές, και να εξερευνήσετε πολλούς παράξενους κόσμους.



ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ ΚΟΝΣΟΛΙΚΑ ΝΕΑ





Δύο ποδοσφαιρικού περιεχομένου παιχνίδια για SNES θα βρίσκονται στα μέσα του καλοκαιριού στο εμπόριο. Το πρώτο ακούει στο όνομα FIFA Soccer απ'την EA, το οποίο θα είναι μια καινούργια έκδοση του παιχνιδιού για το Mega Drive. Το άλλο παιχνίδι είναι το Mega Man Soccer το οποίο δεν περιορίζεται στα τάκλιν και στις τρύπλες, αλλά στο γήπεδο πρωταγωνιστεί η βία με όπλα, και εκρηκτικά.

ΔΥΟ ΛΟΓΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΧΑΣΕΤΕ ΤΟ SUPER STREET FIGHTER





Το παιχνίδι που μέχρι τώρα οι πιο πολοί από εσάς ασχολείστε είναι το Super Street Fighter, η Capcom όμως αποφάσισε να ρίξει και με άλλους τρόπους τα χαρτιά της. Δύο παιχνίδια γεμμάτα βία και υπέροχα γραφικά είναι το King Of Dragons, και το Slam Masters. Το King Of Dragons είναι στο στύλ του Golden Axe , και το Slam Masters θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον μέχρι να βγεί το Super Street Fighter II. Αυτό το καλοκαίρι αναμένεται βαμμένο με αίμα!!

MEGA CD CLONE



Οχι!, αυτό το μηχάνημα δεν είναι της Sega. Είναι δουλειά των άριστων σε αντιγραφή Ιαπωνέζων. Το μηχάνημα ακούει στο όνομα JVC, και κάνει ένα καλό συνολάκι δίπλα στο Video σας, ή ακόμα και δίπλα στο ψυγείο σας. Οι δυνατότητες του είναι αρκετές(συμβατότητα Mega CD και Mega Drive), αλλά δεν νομίζουμε ακόμα ότι φτάνουν για να σταματήσουν το περιφρονιτικό γέλιο του Sonic.

RPG's ΓΙΑ ΤΟ 1994



Εταιρίες Software δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον γιά τα παιχνίδια RPG's.
Ηδη έχουμε ανακοινώσεις για πέντε καινούρια RPG's τα οποία αναμένεται να κυκλοφορήσουν στα μέσα του 94. Τα RPG's αυτά είναι τα εξής: 7th Saga, Paladin's Quest, King Arthur: The Knights of justice, Brainlord, Gaia.



STEEL TALONS
για Super NES





Θα θυμάστε μερικούς μήνες πριν ένα coin-op που παρουσιάσαμε μ'αυτόν τον τίτλο. Φυσικά και το θυμάστε αφού ήταν από τις εντυπωσιακότερες κονσόλες στα coin-op αλλά και από τις δυσκολότερες στον χειρισμό. Το περίεργο στην μεταφορά στο Super NES είναι ότι πρόκειται για παιχνίδι της TENGEN!!!) και η μεταφορά του στο μηχάνημα της Nintendo από την ATARI είναι πράγμα σπάνιο και αξιοθαύμαστο. Γι'αυτούς που δεν μας διάβαζαν τότε να θυμίσω ότι είναι ένας εξομοιωτής ελικοπτέρου στρατιωτικού σχεδιασμού όπου σας έβαζε στην θέση του πιλότου που έπρεπε να φέρει σε πέρας πολλές αποστολές πάνω από τρισδιάστατα backgrounds και χτυπώντας τους στόχους. Πάντως μην περιμένετε να ειναι ακριβώς εξομοιωτής αφού το μηχάνημα δεν φημίζεται γι'αυτούς και έχει δοθει περισσότερη έμφαση στο arcade στοιχείο. Τα τρισδιάστατα πολυγωνικά γραφικά προσθέτουν στην οπτική του παιχνιδιού αλλά τελικά το κάνουν αργό. δυστυχώς δεν έχει περιληφθεί ειδικό FX ή κάποιο παρόμοιο chip που να του δίνει την απαραίτητη δύναμη. Πάντως απο την πρώτη ματιά φαίνεται αξιοπρεπές και ευχάριστο παιχνίδι.





MID - VIEW


COCKPIT VIEW

VIRTUA RACING
για MEGA DRIVE

Η ιστορία των racing games μοιάζει να ξαναγράφεται με το παιχνίδι αυτό. Μάλλον για δεύτερη φορά αφού όταν είχε εμφανιστεί στα ηλεκτρονικά είχε ηδη αλλάξει τα φώτα στους παικτες που είχαν συνηθίσει στο OUT RUN και στο HQ command με τα απόλυτα ομαλά γραφικά του και την ταχύτητα με την οποία όλα κινούνται εκεί μέσα. Το πρώτο πραγμα βέβαια που σκέφτετε κανείς όταν βλέπει τέτοια "θηρία" είναι "...κρίμα που δεν θα το δούμε ποτε στις κονσόλες και αν το δούμε θα είναι μια αηδία". ΛΑΘΟΣ! Και μεταφέρθηκε στο mega Drive αλλά και είναι πολύ καλό. Και καλά θα πείτε πώς είναι δυνατόν κάτι τέτοιο αφού ο επεξεργατής -άντε OI επεξεργαστές του Mega Drive- δεν τα πάνε τόσο καλά με τα πολυγωνικά γραφικά που απαιτούν πολλούς μαθηματικούς υπολογισμους το δευτερόλεπτο και με αυτούς σχεδιάστηκε το εν λόγω παιχνιδι; Η λύση είναι απλή και ακούει στο όνομα SVP που δεν είναιτίποτε άλλο από ένα ειδικό DSP chip που κάνει αυτήν ακριβώς την δουλειά, υπολογίζει πολύ γρήγορα -εκτός των άλλων- τα πολυγωνα. Με ένα τέτοιο chipάκι το παιχνιδι θα είναι λίγο ακριβότερο από τα συνηθισμένα αλλά σίγουρα αξίζει τον κόπο. Εκτός αυτού το παιχνιδι έτυχε της περιποιήσεως της εταιρίας που το κατασκεύασε στα coin-op. Είναι μια γιαπωνέζικη εταιρία και αυτό μας έκανε να περιμένουμε ότι το πρόγραμμα θα είναι αρκετά κοντά στο πρωτότυπο. Ομως δεν περιμέναμε να είναι τόσο πιστή μεταφορά! Υπάρχουν όλα τα options και η εταιρία μας υποσχέθηκε οτι θα συμπεριλάβει στο τέλος και το split screen όταν παιζουν δύο παίκτες. Υπάρχει και ένα περιέργο option -το οποίο το πετυχαίνει κανείς βάζοντας ένα μικρό κολπάκι που συμπεριλήφθηκε από την κατασκευάστρια- και σας επιτρέπει να τρέξετε την διαδρομή από την αντίθετη κατεύθυνση. Ολα αυτά χάρη στην δύναμη των πολυγώνων. Βλέποντας τις φωτογραφίες μας καταλαβαινει κάνεις την καταπληκτική δουλειά που έχει γίνει. Σκοπός σας είναι απλά να φτάσετε στην πρώτη θεση τερματίζοντας πριν από όλους τους άλλους πράγμα που θα ήθελε ο καθένας μέσα στα υπέροχα αυτά γραφικά. Ακόμα κι αν εντυπωσιαστήκατε από τα εξαίσια Silpheed και Starwing εδώ θα μείνετε με το στόμα ανοιχτό στην ταχύτητα και την ομαλότητά του. Και κάτι ακόμα: αν εχετε ένα joypad με 6 πλήκτρα είσαστε ευτυχισμένοι γιατί το παιχνιδι θα παίζει πολύ καλύτερα. Αν δεν έχετε όμως δεν πειράζει, και το τριών πλήκτρων καλό είναι.



STUNT RACE FX για Super NES

Χα, φυσικά και η Nintendo δεν μπορούσε να μείνει πίσω. Κυκλοφορήσε λοιπόν και για το μηχάνημά της ένα ράλλυ που στηρίζεται στην τεχνολογία του FX chip που είχαμε δει στο Starwing.









Οπότε μπερδεύεστε αμέσως για το ποιο είναι το καλύτερο racing game που κατασκευάστηκε ποτέ για 16-bit κονσόλα. Ενα υπέρ που έχει το παιχνιδι είναι ότι ο κατασκευαστής του δεν είναι άλλος από τον δημιουργό του Super Mario και αυτό σημαίνει ότι έχει καταπληκτικό Gameplay ενώ από την άλλη μπορεί να σημαίνει οτι θα έχει κάποια μη ρεαλιστικά-παιδικά στοιχεία που μπορεί να αποτρέψουν τους κυνηγούς του ρεαλισμού από το παιχνίδι. Πάντως σαν σχεδιασμός είναι απλό και εθιστικό: διαλέγετε ένα αμάξι και ένα σιρκουί και τρέχετε. Στον δρόμο σας υπάρχουν αντίπαλα αυτοκίνητα, μερικά εμπόδια και power-ups αλλά και θαυμάσια γραφικά που στηρίζονται όχι μόνο στις δυνατοτητες του Supe NES των 256 χρωμάτων αλλά και στο νέο FX chip της Argonaut Software. Υπάρχει βέβαια και η δυνατοτητα για διπλό χωρίζοντας την οθόνη στην μέση και χωρίς να χάνει ιδιαιτερα σε πιστοτητα ή γραφικά ή ταχύτητα το παιχνίδι. Το gameplay με αυτό τον τρόπο αποκτάει άλλη διάσταση και αυτό είναι συνήθως που προσπαθεί η Nintendo -το gameplay- και της βγάζουμε το καπέλο στις περισσοτερες από τις ανάλογες προσπάθειές της. Ομως μην νομίζεται ότι υπάρχουν μόνο λίγα αυτοκινητα και δρόμοι, υπάρχουν πάρα πάρα πολλά και από τα δύο και οι συνδιασμοί που μπορείτε να πετύχετε προσθέτουν στην αντοχή του προγράμματος.



Ενα ακόμα καλό στοιχείο -που πρόσθεσε ο Shigeru Miyamoto- είναι οι ιδιαιτερότητες κάθε αυτοκινήτου, οπτικά και ουσιαστικά που κάνουν τελικά την διαφορά για τον κάθε παίκτη. Αν και δεν προέρχεται από coin-op θα δώσει σκληρή μάχη για να πάρει την πρώτη θέση στα racing-games.



JURASIC PARK

για SEGA MEGA CD



Στο Mega Drive το παιχνίδι ήταν απλώς καλό. Εδώ στην ενισχυμένη με γραφικά και gameplay έκδοση μπορούμε πλέον να είμαστε σίγουροι για μια επιτυχία. Στις φωτογραφιες μας βλέπετε την διαφορά με την πρώτη έκδοση αφού το πρώτο πράγμα που αποσπά την προσοχή σας είναι η λεπτομέρια. Λεπτομέρια στους χώρους και στα αντικείμενα αλλά και στα sprites. Οι οθόνες θυμίζουν μάλλον adventure παρά κάποιο arcade παιχνίδι. Και αυτό είναι που άξιζε σε έναν τίτλο σαν το κινηματογραφικό υπερθέαμα του Σπήλμπεργκ. Αν και η κίνηση στα backgrounds είναι περιορισμένη και απουσιάζει η ψηφιοποιημένη εισαγωγή από την ταινία που περιμέναμε το ίδιο το πρόγραμμα αποζημιώνει τον παίκτη. Σκοπός σας είναι να ανακαλύψετε τουλάχιστον ένα αυγό από κάθε είδος δεινοσαύρου -7 στο σύνολο για το παιχνίδι- και υστερα να ξεφύγετε από το νησί. Το νησί είναι πολύ μεγάλο και ευτυχώς υπάρχει η δυνατοτητα για save. Αν ήταν να ξεχωρήσουμε κάποιο στοιχείο του παιχνιδιού σιγουρα αυτο είναι ο ηχος του. Πραγματικό Qsound συστημα και άψογα εφφέ από φωνές ζώων.







CASTLEVANIA New Generation

για MEGA DRIVE

Απίστευτα τέλειο παιχνίδι στο Super NES. Τώρα εμφανίζεται και στο MegaDrive με όλες τις πιθανότητες να γίνει επιτυχία. Μπορεί να λείπουν μερικά εντυπωσιακά εφφέ του Mode 7 αλλά το gameplay έχει κρατηθεί σε υψηλά επίπεδα, για να μην πω ότι έχει εμπλουτιστεί κιόλας. Τώρα υπάρχουν όχι ένας αλλά δύο ήρωες για να διαλέξετε ανάμεσά τους τον κυνηγών των βρυκολάκων, αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Αντίθετα από το παιχνίι του Super NES που δεν είχε καθόλου αίμα εδώ βλέπουμε οτι η βία είναι καθημερινό φαινομενο. Η SEGA μας χαροποιεί σ'αυτο το σημείο αν αναλογιστείτε και την πληρη αιματηρή έκδοση του Mortal Kombat για το μηχάνημά της -αντίθετα απο την Nintendo- και το Splatterhouse 3.

ALCAHEST

για Super NES



Ενα παιχνίδι που μοιάζει με RPG αλλά παίζει τελικά σαν shoot'em up. Το αποτέλεσμα; να έχει ωραία εμφάνιση αλλά να χάνει την εθιστικότητα ενός RPG. Πάντως δανείζεται τους μάγους και τα τέρατα από ανάλογα παιχνίδια αλλά είναι πράγματικά γρήγορο. Ελέγχετε έναν δυνατό πολέμιστή / ιππότη που μοιάζει όταν τον κοιτάτε με την οπτική αυτή -από πάνω με γωνία- με εκείνον του Actraiser. Αν δεν σας αρέσουν οι τυπάδες αλλά η Barbie τότε μπορείτε να πάρετε μια κοπελίτσα (όχι εγώ πάντως). Υπάρχουν ένα σωρό power-ups που εκδηλώνονται σαν μαγικές κινήσεις. Πάντως το παιχνίδι μπορεί να είναι πολύ καλύτερο αν παίξουμε συστηματικά γι'αυτό περιμένετε το πλήρες review.

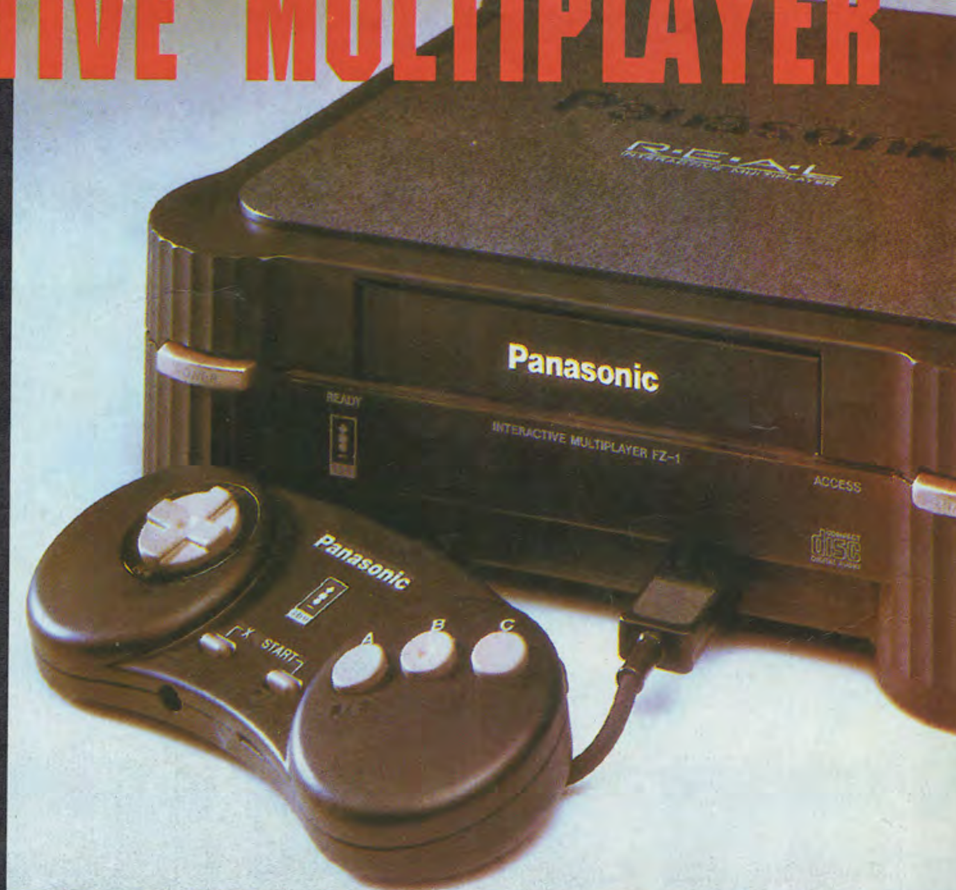




test

PANASONIC FZ-1 REAL 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Χωρίς πομπώδης τιτλους χωρίς πολλά λόγια σας παρουσιάζουμε το καλύτερο μηχάνημα μέχρι στιγμής για παιχνιδια. Η Panasonic - το μηχάνημα της οποίας είχαμε στα χέρια μας - η AT&T και η Sanyo είναι τρεις εταιρίες που αξιοποιούν την τεχνολογια της 3DO, μιας μικρής εταιρίας, που δημιούργησε το πρώην μέλος της Electronic Arts, Trip Hawkins.



του Κ.Μάνου

Βλέποντας το μηχάνημα καταλαβαινει κανείς ότι μόνο από το joypad που δίνεται μαζί μπορείς να κάνεις τις κατάλληλες κινήσεις. Γιατί πάνω στο μηχάνημα υπάρχουν μόνο δύο κουμπιά ένα για να σβήνει και ένα για να ανοιγοκλείνει το δισκάκι για τα CD. Οπως θλέπετε και από το σχήμα 1 είναι ένα κλασικό πλέον joypad που έχει 3 πλήκτρα και δύο φτεράκια ενα start και ένα select έστω και αν η panasonic τους έδωσε άλλο όνομα.

Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του joypad είναι το μέγεθος του καλωδίου. Ούτε λίγο ουτε πολύ ειναι τρία μέτρα(!) και αυτό φυσικά βοηθαει ένα multimedia μηχάνημα.

ΣΥΝΔΕΣΗ

Το μηχάνημα που είχαμε στα χέρια μας ήταν ιαπωνικό γέννημα θρέμα με αποτέλεσμα να μην συνεργάζεται κατευθείαν σε σύνδεση κεραίας με ευρωπαικές τηλεοράσεις. Ομως αυτό δεν είναι εμπόδιο. Αν διαθέτετε τηλεόραση με video/audio εισόδους μπορειτε να το συνδέσετε κανονικά. Αν ακόμα δεν διαθέτετε μια τηλεόρασαη με S-video NTSC σας δίνεται μαζί με το μηχάνημα ένα σύστημα scart με ενισχυτή σήματος που κανει το μηχάνημα να δουλεύει κανονικά σε PAL τηλεοράσεις. Αν θεβαια έχετε σύστημα τηλεόρασης που να δέχεται NTSC δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα να το συνδέσετε κατευθείαν με

την κεραια του. Πάντως σύντομα θα έρθουν και τα PAL μηχανήματα. Οι θύρες πίσω απο το μηχάνημα μπορούν να συνδέσουν ηχητικά το σύστημα με τα καλύτερά σας μηχανήματα και πιστέψτε με θα χρειαστείτε τα καλυτερα μηχανήματα για να αποδόσουν τις ικανότητες αυτού του θηρίου της Panasonic.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Το μηχάνημα συνοδευόταν από δύο CDS και κάποια manual περισσότερο για τον τρόπο σύνδεσης και την χρηση του μηχανήματος. Τα cds κάνουν τα υπόλοιπα αφού το ένα από τα δύο αποτελεί δάσκαλο πάνω στο μηχάνημα, επίδειξη των δυνάμεων του και previews για το μέλλον. Μαζί με το μηχάνημα δίνεται και το παιχνιδι Crush'n'Burn ένας αγώνας αυτοκινήτων απο τους εντυπωσιακότερους που

test

3DO

Control Port

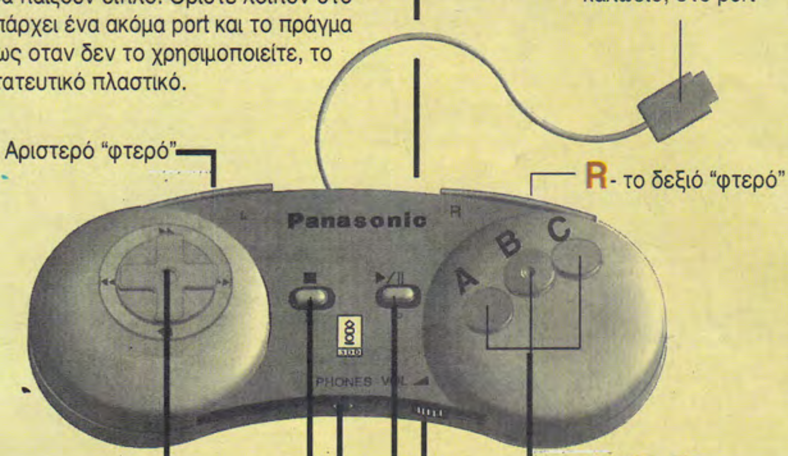
Αν κοιτάξετε το 3DO καλά καλά από μπροστά θα δείτε οτι έχει μόνο μία θύρα για joypad και μπορεί να λυποθυμίσετε αφού τα περισσοτερα παιχνίδια του μηχανήματος θα παίζουν διπλό. Ορίστε λοιπόν στο πάνω μέρος του χειριστηρίου υπάρχει ένα ακόμα port και το πράγμα πηγαίνει λέγοντας. Εξυπνο, ιδίως οταν δεν το χρησιμοποιείτε, το κρατάτε καλυμμένο με το προστατευτικό πλαστικό.

Connector

Εκεί που καταλήγει το καλώδιο, στο port

L - Αριστερό "φτερό"

R - το δεξιό "φτερό"



Σταυρός κατεύθυνσης

X button

θύρα Ακουστικών

play/Pause button

A, B, C
τα πλήκτρα fire

Volume
Οταν χρησιμοποιείτε ακουστικά από εδω αυξομειώνετε την ένταση του ήχου

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

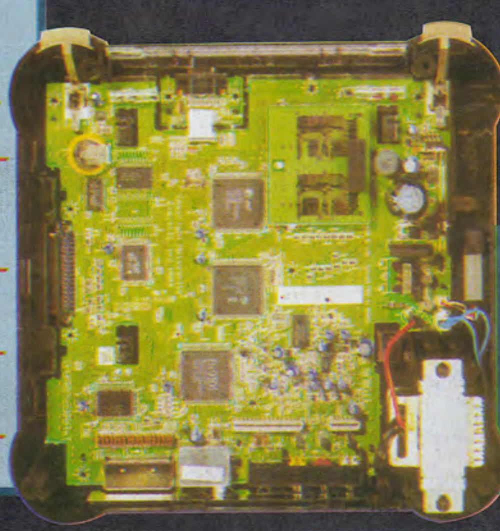
Το μηχάνημα που είχαμε στα χέρια μας εντυπωσιάζε απόλυτα στην οθόνη. Το 3DO έχει το καλύτερο κύκλωμα γραφικών στην αγορά αυτή τη στιγμή. Ποιές δυναμεις κρύβονται όμως κάτω από το κομψό μαύρο κουτί;

CPU	ARM 60 32-BIT RISC επεξεγαστής Ταχύτητα Επεξεργαστή 12.5 MHz
ΜΝΗΜΗ	2 MB RAM + 1 MB VRAM SRAM 32 kB (με υποστήριξη ενσωματωμένης μπαταρίας) ROM 1 MB
DSP	Νέος 16-bit "Digital Signal Prossesor"
VIDEO	
Video Output	Composite video, NTSC (RS170A standard), S-Video, NTSC, RF video, NTSC, κανάλια 3 ή 4 επιλεγόμενα.
Ανάλυση	640 οριζόντια * 480 κάθετα ή 320*240
Χρώματα	24 bit παλέτα με 16.7 εκατομύρια ταυτόχρωνα
Pixel clock	12.3 Mhz
ANIMATION	64 εκατομμύρια pixel το δευτερόλεπτο
ΗΧΟΣ	Στέρεο 16-bit PCM με sampling στα 44.1 KHz. 8 καννάλια με ποιότητα CD.
ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ	
CD ROM drive	Διπλοχρονιζόμενο CD drive με 32 Kb buffer που δέχεται 12 και 8 εκατοστών CDs
Μέγεθος CD	Περίπου 600 Mbytes
I/O Port	Low speed I/O: Dsub-9 pin*1 daisy chain system
Expansion port	High Speed I/O: 30 pin*1
AV Expansion port	High speed AV-I/O (FMV cartridge): 68 pin * 1
SYSTEM	
Διαστάσεις	Μήκος 284mm - Πλάτος 268 mm - Υψος 88 mm
Βάρος	3 κιλά
Κατανάλωση ρεύματος	30 W

έχουμε δει ποτέ και στον οποίο κάνουμε κανονικό τεστ στο τέλος αυτού του τεστ. Ομως το "REAL SAMPLER", το CD που δίνεται επίσης μαζί με το μηχάνημα ειναι η πρώτη γνωριμία με τις δυνάμεις του μηχανήματος. Χωρίζεται σε τρία μέρη:

REAL MACHINE

οπου μια πλήρως ψηφιοποιημενη καταπληκτική φωνή σας εξηγεί το μηχάνημα, τουλάχιστον τις εξωτερικές του λειτουργίες και εσείς επιλέγετε με το joypad πιο σημείο του να δείτε.



DIVERSIONS

Μια λέξη που σημαίνει διασκέδαση/ψηχαγωγία και ένα εικονίδιο που θα κάνει ακριβώς αυτά που λέει. Θα σας δείξει αποσπάσματα από παιχνίδια, κινούμενα σχέδια και παιχνίδια που μπορείτε να παίξετε. Συγκεκριμένα: Το Batman είναι κινούμενα σχέδια σε ποιότητα τηλεόρασης σε τέτοιο σημείο που όσοι γνωστοί το ειδαν να σκέφτονται οτι το μηχάνημα παιζει ταινίες και χωρίς την προσθήκη του FMV cartridge. Κάτι τέτοιο βέβαια δεν συμβαίνει και όπως θα δειτε στο άλλο κινούμενο σχέδιο την Thumbellina που είναι φταιγμένη πάνω στα pixel φαίνεται ότι δεν είναι κινούμενο σχέδιο. και στις δύο περιπτώσεις τα γραφικά είναι φανταστικά και ο ήχος ακόμα καλυτερος. Ας περάσουμε στα παιχνιδια τωρα. Υπάρχει κάτι παρόμοιο με τον "παπά" όπου πρέπει να βρείτε το αντικειμενο που ανακατεύει ο υπολογιστής, το PGA Golf είναι μια επιδειξη όπου μπορειτε να παίξετε το φανταστικό γκολφ της EA καθώς και ένα παιχνιδι αγώνων αυτοκινήτου. Το πιο όμορφο όμως προγραμματάκι είναι το Color Echo όπου ο παικτης μπορεί να παίξει με τα εκατομύρια χρώματα του μηχανήματος δημιουργώντας χρώματα από το κέντρο ή απο την περιφέρεια, να περιστρέψετε ολόκληρη την οθόνη ή να κουνήσετε ένα μέρος της. Με τα πλήκτρα κατορθώνετε να κάνετε κάποια εφφέ και να φτάσετε να δασκεδάζετε με τις ώρες μπαίνοντας και βγαίνοντας μέσα στα χρωματικά σας δημιουργήματα αφού το πρόγραμμα είναι τρισδιάστατο!

SCREENING

Εδώ το μηχάνημα θυμίζει virtual relity αφού σας βάζει μέσα σε ένα δωμάτιο όπου πλησιάζοντας τους τοίχους που έχουν κάποιες "αφίσες" μπαίνετε μέσα σε αυτές και βλέπετε τί θα φέρει το μέλλον. Υπάρχουν μελλοντικές interactive movies όπως το jurassic Park που μας έκοψε το αιμα με τα ηχητικά του εφφέ, εξομοιωτές που περισσότερο έμοιαζαν με shoot'em up αλλά και παιχνίδια όπου κατσκευάζετε πόλεις και αποικίες στο διάστημα, διαστημικούς σταθμούς απ'όπου εξορμάτε για επιθέσεις, αθλητικά παιχνίδια -αλλά ακόμα στηριζονται στα αμερικάνικα πρότυπα με baseball και ράγκμπυ, αλλά και βιβλιοθήκες με "εγκυκλοπαίδιες" και εκπαιδευτικά cds όπου μπορειτε να δείτε προγράμματα που θα μιλάνε για τα σημαντικότερα γεγονότα του αιώνα μας, το πλήρες βιβλίο των σκύλων(!), πώς να μάθετε baseball από όλες τις θέσεις κλπ.

Audio CD+CDG+Photo CD

Το πολυμηχάνημα της Panasonic μπορεί να παίξει τα παντα! Εκτός από το CD-EG που δεν αοποτελεί και κανενα ειδικό standar. Οταν αποφασισετε να παίξετε μουσική το joypad σας μετατρέπεται σε ένα ειδικό κοντρόλ με το display στην οθόνη της τηλεόρασης σας.



ΓΕΝΙΚΑ

Το ακριβότερο σύστημα στην αγορά αυτή τη στιγμή αλλά και το καλύτερο. Με τα 32-bit και το ενσωματωμένο cd του είναι ασυναγώνιστο από οτιδήποτε άλλο εκτός ισως από το Jaguar της Atari. Η τιμή του βέβαια είναι κάθε άλλο παρά προσιτή για κονσόλα/παιχνιδομηχανή αφού φτάνει τις 250.000 δραχμές.

Ομως αν σκεφτείτε ότι αντικαθιστά ένα σωρό μηχανήματα: πρώτα απ'όλα το cd σας, σε λίγο το video σας αν πάρετε το FMV cartridge. Εξάλλου μετά από το CD-i της philips αποτελεί την πρώτη πραγματική multimedia προσπάθεια που μπορεί να είναι μια εγκυκλοπαίδια σε Cd, μουσικές παρτιτούρες περασμένες στο ιδιο μέσο, τεράστιοι κατλογοι, βιβλία κτλ. Η αρχική δυστοκία στην κυκλοφορία παιχνιδιών έχει πλέον ξεπεραστεί και αρκετές εταιρίες -μερικές από τις μεγαλύτερες όπως η Electronic Arts- κυκλοφορούν ποιοτικά παιχνίδια.

Πολύ ανώτερο από ό,τιδήποτε μπορεί να κάνει ένα Pendium PC με διπλοχρονιζόμενο CD -αφού ειναι 50 φορές περίπου ισχυρότερο απο ένα συνηθισμένο PC- αλλα και καλύτερο από οποιονδήποτε Mac. Ανώτερο απο το Mega Drive και το Super NES. "Παίζοντας" με το 3DO βρεθήκαμε μπροστά σε έναν νέο κόσμο. Οσοι έχουν δει την ταινια The Lawnmower Man θα καταλάβουν τί εννοώ!

test

3DO

STAR TREK: the Next generation



Το παιχνιδι αυτο της Spectrum Holobyte θα είναι μια από τις πρωτες κυκλοφορίες βασισμένες σε ταινια. Θα είναι ακόμα ένα ποιοτικότατο arcade adventure παιχνιδι που χρησιμοποιει 3D rendered γραφικά για τους κύριους χαρακτήρες αντί για ψηφιοποιημένα ανθρωπακια.

STELLAR 7



Η Dynamix ενθουσιάστηκε με αυτό το μηχάνημα και μεταφέρει εκείνη την παλιά επιτυχία της στα PCs. Δεν ελπιζουμε σε τίποτα το τρομερό αλλά τουλαχιστον ειναι ένα ακομα παιχνίδι για το νέο μηχάνημα.

ROAD RASH



Αυτό που βλέπετε στην φωτογραφία δεν ειναι το εξώφυλλο του παιχνιδιού!
Είναι τα γραφικα του! Χρειάζεται να προσθέσω τίποτε άλλο;

THE OCEANS Below

Η Software Toolworks σας προσφέρει ένα ταξίδι μεσα στις νότιες θάλασσες συμπεριλαμβανομένης ψηφιακής φωνής και 45 λεπτά όμορφου ντοκυμαντερ με γραφικά ποιότητας τηλεόρασης.



TOTAL ECLIPSE

Ενα ακόμα παιχνίδι νέας γενιάς για το μηχάνημα που δεν είναι άλλο από ένα shoot'em up. Ενα Shoot'em up που δεν μπορεί να παρομοιαστεί με τίποτε άλλο αφού κινείστε προς τα μεσα της οθόνης με υπερταχύτητα. Υπάρχουν μάλιστα δύο τρόποι χειρισμού αυτος που ανταποκρίνεται σε αυτούς που έχουν συνηθίσει στα γρήγορα arcade παιχνίδια και εκείνος για τους λάτρεις των εξομοιωτών. Αν και το ιδιο το παιχνίδι είναι θαυμάσιο μοιάζει κάπως συνηθισμένο αν και τα γραφικά είναι φανταστικα. Φυσικά αυτό που κερδίζει είναι η εισαγωγή που είναι εκπληκτική σε γραφικά και ένταση σε τέτοιο βαθμό που κάνουν τα περισσότερα διαστημικά έργα να κρύβονται από ντροπή.





Και φυσικά παίζοντας υπάρχουν διάφορα εικονίδια για πρόσθετα όπλα και εντυπωσιακά αντίπαλα σκάφη. Η τρισδιάστατη αίσθηση είναι το σημαντικότερο στοιχείο του αλλά μερικες στιγμές γίνεται απαράδεκτα δύσκολο και κουραστικό.





3DO

test



THE HORDE



Ενα εντυπωσιακό παιχνιδάκι RPG με αρκετό χιούμορ. Τουλάχιστον αυτό φάνηκε από το preview που είχαμε στα χέρια μας. Τα γραφικά παραμένουν καταπληκτικά για ένα RPG αλλά εκείνο που καταπλήσσει για μια ακομα φορά είναι τα ενδιάμεσα και εισαγωγικά γραφικά που θυμίζουν κινηματογράφο. Τα γραφικά είναι texture - mapped 3d οπως και οι χαρακτήρες με ηχητικά εφφέ και μουσικές ποιότητας CD. Παίζουν μάλιστα δύο αληθινοί ηθοποιοί ο Kirk Cameron και ο Mickael Gregory που τον θυμώμαστε απο το Totall Recall.

MAD DOG McCree

Πριν από τέσσερα χρόνια περίπου εμφανίστηκε στα ηλεκτρονικά αυτό το παιχνιδάκι που μας πέταξε τα μάτια έξω με τα γραφικά του. Βλέπετε τα χρόνια πέρασαν και μπορείτε να έχετε το ηλεκτρονικό πλέον στο σπιτι σας.

Το παιχνιδι ειναι Full Motion Video που σημαίνει ότι είναι σκέτη ταινία. Οι εικόνες που βλέπετε εδώ κινούνται κανονικά με 24 frames το δευτερόλεπτο. Καλά ο ήχος πραγματικά δεν παίζεται αφού είναι ποιότητας CD με ομιλία και ηχητικά εφφέ. Πάντως πριν κάνουμε πληρες review του παιχνιδιου (κάτι που θα γινει τον επόμενο μήνα-) να πω ότι το 3DO μπορεί να έχει πολύ καλυτερα γραφικά από αυτά! Το gameplay θυμιζει αρκετά το Dragon's Lair αφού σας δίνονται μερικά κλάσματα του δευτερολέπτου για να πυροβολήσετε κάποιον ή να ξαναγεμήσετε το οπλο σας και αν κανετε μία λάθος κίνηση ή καθυστερήσετε προλαβαίνουν και σας σοτώνουν οι αντίπαλοι. Πάντως το CD καθυστερεί κάπως την δράση.









DEMOLITION MAN - VIRGIN



Οπου νά'ναι τελειώνει ο προγραμματισμός αυτού του παιχνιδιού που όπως βλεπετε κι εσείς έχει θαυμάσια γραφικά και μπόλικο πιστολίδι. Το έργο μπορεί να ήταν μέτριο αλλά το παιχνιδι με αυτά τα γραφικά μπορει να κάνει πολλά πράγματα. Είναι μάλιστα και μάι απο τις πρώτες κυκλοφορίες από μεγάλο όνομα αλλα σίγουρα όχι η τελευταια. Τα επίπεδα είναι παρμένα κατευθείαν απο την ταινία και γι'αυτό μην εκπλαγείτε αν βρεθειτε να πολεμάτε στις αποθήκες του Λος Αντζελες και στο μουσείο -θυμάστε με το τρομερό οπλο του Snipes. Στην έκδοση αυτή του 3DO βλέπετε το παιχνιδι σε μια οπτική στυλ operation Wolf ή Lethal Enforcers αν προτιμάτε την σύγχρονη oin-op ιστορία με την οπτική του πρώτου προσώπου με οριζόντιο scrolling.



Crash 'n Burn

Συνοδεύει το 3DO αυτο το παιχνίδι αλλά δεν βρήκαμε κανέναν λόγο να μην του δώσουμε ένα κανονικό review. Το πρώτο πραγμα που εντυπωσιάζει στο παιχνίδι είναι το animation των χαρακτήαρων και η κίνηση των backgrounds. Πάρτε για παράδειγμα τους χαρακτήρες που μπορείτε να διαλέξετε σαν πιλότους των αυτοκινήτων σας. Εμφανίζονται με φανταστικά γραφικά και ό-





ταν τους διαλέξετε γίνεται το απίστευτο: αρχίζουν να κινούνται και να μιλάνε σα να βλέπετε τηλεόραση, δηλαδή τί "σαν" είναι σκέτη τηλεόραση. Και ο ήχος -ψηφιοποιημένη φωνή του καθενός- που τους συνοδεύει κάνει το παιχνίδι εθιστικό από την αρχή μέχρι το τέλος. Τόσο εθιστικο που θα ηθελα να σπάσω τα δόντια μερικών από αυτούς όταν λένε μεγάλα λόγια. Μετά μπορείτε να δειτε και τις δυνατοτητες του αυτοκινήτου σας και να διαλέξετε το καλύτερο. Υπάρχουν αμάξια που τρέχουν πολυ, άλλα που έχουν επιτάχυνση και άλλα θωράκιση. Γιατί αυτό το παιχνίδι δεν είναι ένας τίμιος αγώνας δρόμου αλλά το είδος εκείνο που θα σας στείλει να αγοράζετε laser και πυραυλους για να κάνετε τους άλλους σκόνη.

Πριν από αυτά ομως πρέπει να μαζέψετε χρήματα και να επιλέξετε αν θέλτε ήχητικά εφφέ μαζί με μουσική και να ρυθμίσετε τα πλήκτρα με τα οπλα που θέλετε να ρίξετε. Υστερα επιλέγετε αν θα ξεκινησετε ουρνουά ή απλό αγώνα.

Το ζουμί της υπόθεσης ειναι τουρνουά οπου υπάρχουν δεκάδες πιστες να νικήσετς ή κάθε μια με ξεχωριστά γραφικά και στήσιμο. Αν δεν είσαστε μέσα στους 3 πρωτους που θα τερματήσουν χάνετε μία ζωή και μπορειτε να συνεχίσετε ή οχι. Το παιχνιδι αν αποφασίσετε να τα παρατήσετε μετά από κάποια νίκη ή ήττα σας πριν τελειώσουν οι ζωές σας σώζει αυτόματα την θέση σας σε κάποι από τα 36 Κ που διαθέτει ενσωματωμένα γι'αυτό το σκοπό. Καθε φορά που θα ξεκινάτε το παιχνίδι θα μπορείτε να επιλεξετε αν θα ξεκινήσετε από την αρχή ή θα συνεχίσετε τα σωσμένα. μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε αν θα βλέπετε την δράση από το κόκπιτ ή πίσω απο το αμάξι σας και όταν κεδίσετε χρήματα μπορειτε να πάτε στο γκαράζ και να αγοράσετε τα πάντα: από ασπίδες ενάντια στα εκτυφλωτικά φώτα και λάστιχα ειδικά για τον αγώνα μέχρι επιταχυντες και λέιζερ, κανόνια χειροβομβίδων, θωρακίσεις, νάρκες απλές και τηλεκατευθυνομενες, μυδράλια και πυραύλους και και...

Καταπληκτική κίνηση των backgrounds, θαυμάσιο animation με FMV στιγμές, σώζει την θέση σας, οπτική μέσα/έξω απο το αμάξι

Ο χειρισμός δεν είναι τέλειος.



1 ΠΑΙΚΤΗΣ
Crystal Dynamics
Του Κ.Μάνου

ΓΕΝΙΚΑ

Μπορεί να μην το περιμένετε αλλά είναι ένα από τα καλυτερα παιχνιδια αγώνων αυτοκινήτου με μερικά έξτρα. Δυστυχώς δεν παίζει διπλό αν και θα είχε ολες τις δυνατοτητες να το κάνει. Αρκετά καλός χειρισμος αλλά όχι τέλειος.

ΑΝΤΟΧΗ

Αρκετές μέρες θα ασχοληθείτε μαζί του αλλά όχι πάνω από δύοτρεις εβδομάδες. Είναι εύκολο.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Φυσικά το παιχνιδι έχει από τα καλύτερα γραφικά αλλά οχι αρκετά καλά για το μηχάνημα.

ΗΧΟΣ

Σ'αυτο το μηχάνημα τα εφφέ εντυπωσιάζουν πάντα. Η μηχανή σας ομως δεν κάνει τον σωστό ηχο.

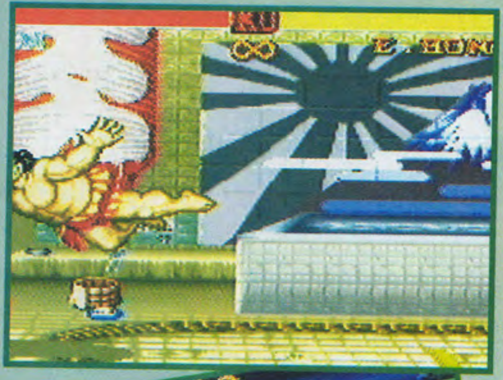
GAMEPLAY

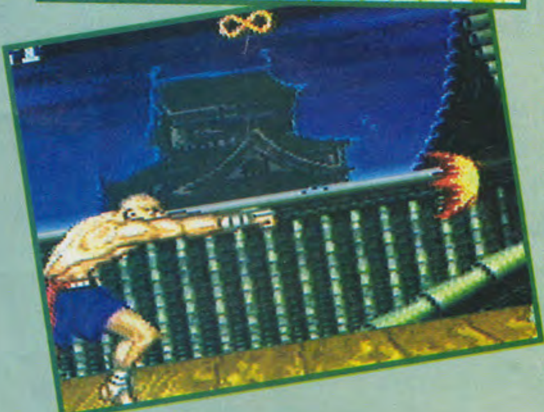
Τα γραφικά κάνουν την δράση καταιγιστική. Υπάρχουν όμως και καλά στοιχεία μέσα στο παιχνιδι.

82



Δεν είναι άλλο από το Hyper Fighting των ηλεκτρονικών με τις νέες κινήσεις που κάνουν τους παίκτες να τραβάνε τα μαλλιά τους από ενθουσιασμό αλλά και απογοήτευση γι'αυτά που ήξεραν στο απλό Street Fighter 2.





Το Hyper είχε διαφορές τόσο στα γραφικά όσο και στο gameplay. Οι διαφορές στα γραφικά είναι ότι υπάρχουν διαφορετικοί ουρανοί από επίπεδο σε επίπεδο και οι χαρακτήρες μοιάζουν πιο σκληροί και γυμνασμένοι με το πέρασμα του χρόνου. Δυστυχώς ο ήρωάς μου - ο Ryu βεβαια - έχει γίνει πιό άσχημος!

Εχουν επίσης προστεθεί τα φινάλε των τεσσάρων πρώην κακών που τώρα πια μπορεί να παίξει μαζί τους ο παίκτης. Τα φινάλε δεν έχουν αλλάξει αισθητά.

Το gameplay είναι αυτό όμως που το κάνει το ύστατο παιχνίδι, κλάσης ανώτερο από το δευτερο καλύτερο - όποιο και αν είναι αυτό! Πρώτα απ'όλα οι χαρακτήρες έχουν καινούριες κινήσεις καθοριστικές για την ποιότητα του παιχνιδιού.

Το gameplay έχει φτάσει σε τέτοια ύψη που παίζοντάς το απορείς για το πόσο







καλό ήταν το πρώτο Street Fighter. Μία πρώτη διαφορά είναι η δυσκολία του. Μπορείτε να ορίσετε το ποσοστό της, βάζοντας αστεράκια, αλλά ήδη με δύο αστεράκια τα πράγματα είναι απίστευτα στρι-



μωγμένα απέναντι σε χαρακτήρες όπως ο Sagat, ο Ryu, ο Ken αλλά και ο Bison και ο Dhalsim ακόμα έχουν ανέβει υπερβολικά. Μόνο αν το τελειώσετε στην κονσόλα σας θα εισαστε σε θέση να παίζετε εναντίον του coin-op με ελπίδες!!

Ακόμα οι χαρακτήρες ξεζαλίζονται πολύ γρήγορα και μερικοί δεν ζαλίζονται τόσο εύκολα όσο στο πρώτο μέρος. Πάντως υπάρχει και το Normal επίπεδο που είναι το ίδιο αλλά χωρίς τις νέες κινήσεις. Η κυριότερη διαφορά όμως του gameplay δεν είναι άλλη από την ύπαρξη τέσσαρων νέων χαρακτήρων που μπορεί να χειριστεί ο παίκτης. Αυτοί δεν είναι άλλοι από τον VEGA, Balrog, Bison και Sagat που στο προηγούμενο παιχνίδι ήταν απλώς οι τελικοί αντίπαλοι. Ολοι έχουν νέες κινήσεις τις οποίες σας παρουσιάζουμε αναλυτικά:



RYU+KEN

Θεωρητικά δεν υπάρχουν τρομερές διαφορές ανάμεσα στους δύο χαρακτήρες.

Ομως πρακτικά ο Ryu είναι καλύτερος από τον Ken στις κλωτσιές, στις φωτιές - που μαζί με τις φωτιές του SAGAT είναι ό,τι γρηγορότερο υπάρχει στο παιχνίδι - και στην άμυνα. Ομως ο Ken έχει καλυτερο Dragon Punch αφού καλύπτει τη διπλάσια απόσταση όταν σηκώνεται και χτυπάει 2 φορές τον αντίπαλο όταν είναι κοντά. Οι κινήσεις είναι οι γνωστες, μπορείτε να ρίξετε φωτιά και Dragon Punch ή να κάνετε το ελικοπτεράκι, αλλά ή προσθήκη είναι ότι μπορειτε τώρα να κάνετε και ελικόπτερο στον αέρα, να ολοκληρώσετε δηλαδή την κίνηση αφού πηδήξετε.

BLANKA

Η μεγάλη δύναμή του είναι ο ηλεκτρισμός που τώρα τον κάνει πολύ γρήγορα.

Υπάρχει επισης το πέταγμα προς τα εμπρός. Τώρα όμως μπορεί να κάνει και μία παραπάνω, να πεταχτεί προς τα πάνω και να κατέβει διαγώνια πάνω στον αντίπαλό του μπερδεύοντάς τον.



CHUN LI

Η πρώτη κυρία του Street Fighter 2 είναι ένας μοναδι-



κός υβριδικός χαρακτήρας συνδυάζοντας τις ικανότητες και τεχνικές του Ryu και του Guile. Αυτό σημαίνει ότι εκτός απο την αφύσικη ταχύτητά της έχει ένα σωρό επιθετικά όπλα. Το βιονικό της πόδι της επιτρέπει να χυπάει με τρομερή ταχύτητα πατώντας επανηλειμ-



μένα οποιοδήποτε πλήκτρο κλωτσιάς. Ακόμα μπορεί να κάνει ελικοπτεράκι, όπου βρίσκει τον αντίπαλο και κατά την προσγείωσή της ενώ τώρα διαθέτει και μία φωτιά που μπορεί να είναι πιο δύσκολη στην εκτέλεσή από αυτή του Ryu αλλά είναι το ίδιο αποτελεσματική. Η πιο "βρώμικη" κίνηση όμως της ηρωίδας είναι το λεγόμενο Flipping Neck Breaker όπου όταν είστε κοντά στον αντίπαλο και πατήσετε μπροστά και δυνατή κλωτσιά θα πηδήξετε από πάνω του και θα τον χτυπήσετε πίσω από τον λαιμό, εκεί που η άμυνά του δεν τον οφελεί πολύ. Αυτή η τελευταία κίνηση κάνει την Chun Li έναν τρομερά δύσκολο αντίπαλο.

DHALSIM

Ο πιό αδικημένος χαρακτήρας του πρώτου μέρους επιστρέφει λίγο πιό γρήγορος και με μια μοναδική τεχνική, για να ισοσταθμίσει την αδυναμία του απέναντι στους αντιπάλους του, την τηλεμεταφορά. Είναι μια δύσκολη κίνηση αλλά μπορείτε να εμφανιστείτε μπροστά ή πίσω από τον αντίπαλό σας. Αρκεί να κάνετε μια κίνηση σαν το dragon punch και να πατήσετε και τις τρεις γροθιές ταυτόχρονα ή τις κλωτσιές ανάλογα με το αν θέλετε να εμφανιστείτε κοντά ή μακριά από αυτόν. Ετσι θα μπορέσετε να τον χτυπήσετε ή ακόμα και να τον πιάσετε.

Ο Dhalsim είναι ακόμα ο άρχοντας της φωτιάς και εκτός από ταχύτατες οι φλόγες του έχουν και αποτελεσματικότητα.

Μπορεί επίσης να ρίξει μια μεγάλη φωτιά και αλίμονο σε όποιον αντίπαλο πέσει μέσα ή την ακουμπήσει.

HONDA

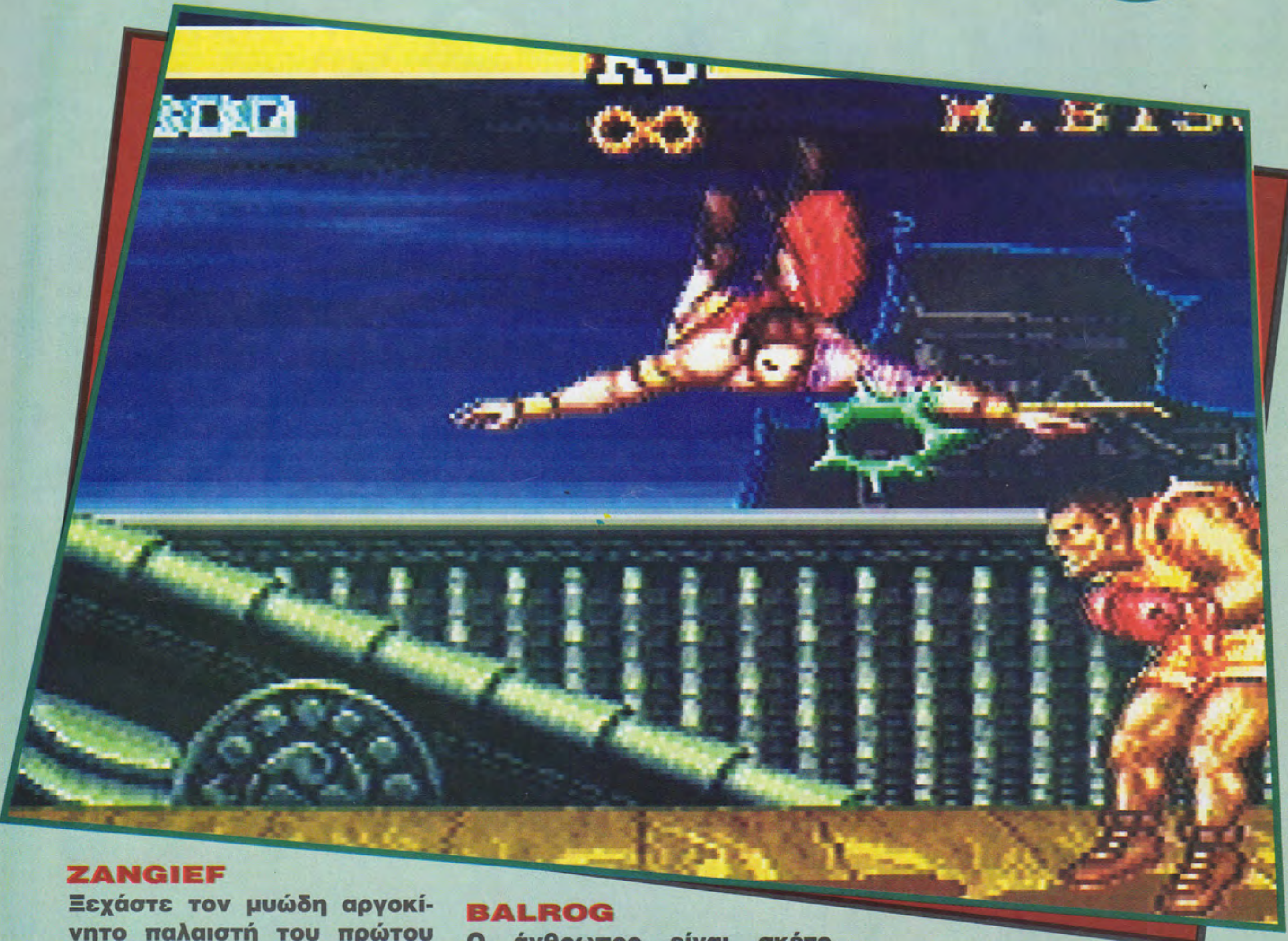
Ενας από τους καλύτερους χαρακτήρες όλων των εποχών έχει δύο βασικές διαφορές που τον κάνουν καταπληκτικό:

Πρώτα είναι η προσθήκη κίνησης ενώ κάνει το "χέρι" και έτσι μπορεί να πλησιάζει τον αντίπαλό του με θανάσιμα αποτελέσματα. Και δεύτερον είναι η προσθήκη του "sumo smash" όπου απογειώνεται γρήγορα και προσγειώνεται πάνω στον εχθρό του από κοντινή απόσταση. Μία κίνηση με την οποία μπορεί ταυτοχρονα να αποφύγει μια φωτιά και να χτυπήσει στο ανέβασμα αλλά και στο κατέβασμά της. Φυσικά υπάρχει ακόμα το πέταγμα προς τον αντίπαλο.

GUILE

Ισως ο πιο προικισμένος χαρακτήρας μαζί με τον Ryu του πρώτου μέρους έχει αποκτήσει μερικές νέες κινήσεις αλλά το Sonic Kick του -το λεγόμενο και Jacknife- δεν ζαλίζει τον αντίπαλο όταν είναι μακριά αλλά μπορεί να του καταφέρει 2 χτυπήματα όταν είναι κοντά και χωρίς άμυνα. Υπάρχει φυσικά η φωτιά που πετάει και είναι ο μόνος χαρακτήρας σε ολόκληρο το παιχνίδι που μπορεί να ρίχνει φωτιά και να μαζεύει αυτοματα τα χέρια του έτσι ώστε αμέσως να ακολουθεί την βολή του ή να αντιδράσει σε επιθεση του αντιπάλου του.

Το Knee Thrust - κάνοντας μπροστά και πατώντας την μεσαία κλωτσιά - είναι μία προσθήκη που κάνει τον Guile πιο γρήγορο στις επιθέσεις του.



ZANGIEF
Ξεχάστε τον μυώδη αργοκίνητο παλαιστή του πρώτου μέρους. Εδώ ο Zangief είναι λίγο πιο γρήγορος και πιάνει τους αντιπάλους του από πιό μακριά. Τα χτυπήματά του είναι επίσης τα δυνατότερα. Ειδικά το Spinning pile Driver που είναι μάλλον και η δυσκολότερη κίνηση του παιχνιδιού έχει εκπληκτική δύναμη και τσακίζει τον αντίπαλο. Ακόμα υπάρχει εκείνο το στριφογυριστό αλλά τώρα και σε παραλλαγή: πολύ γρήγορο πατώντας τις όποιες δύο κλωτσιές. Οταν κάνει αυτή την κίνηση δεν μπορεί να χτυπηθεί χαμηλά. Ακόμα ο Zangief είναι ο ήρωας με τις περισσότερες διαφορετικές κινήσεις, 8 εκ' των οποίων είναι λαβές!

BALROG
Ο άνθρωπος είναι σκέτο κρέας. Δεν έχει σοβαρή άμυνα στα χαμηλά χτυπήματα και το άλμα του είναι ξενέρωτο. Δυνατός αλλά συνολικά έχει τις λιγότερες εναλλακτικές κινήσεις από όλους.

VEGA
Το επίπεδό του είναι σε Full Screen! Αυτο συμβαδίζει με την εμφάνισή του σαν πιο στυλιζαρισμένος παίκτης του παιχνιδιού. Τα πιασίματά του είναι από τα ταχύτερα, το ίδιο και το άλμα του αλλά έχει πρόβλημα λόγω της γρήγορης προσγειωσής του. Τα εντυπωσιακά του χτυπήματα προϋποθέτουν ότι θα πηδήξετε ψηλά.
Εκτός από τις 3 βασικές κινήσεις του, διαθέτει και την καλύτερη "σκούπα". Τα "νύχια της τίγρης" που φοράει τα χάνει όταν χτυπηθεί 14 φορές.

SAGAT
Οπως έχουμε ξαναπεί την ουλή στο στήθος την έχει από το dragon Punch του Ryu στον τελικό του πρώτου Street Fighter.
Ομως και ο ιδιος διαθέτει κάτι ανάλογο, το Tiger Uppercut σαν του Ryu με την διαφορά ότι δεν είναι άτρωτος όταν το εκτελεί, αλλά είναι απίστευτα ισχυρό.



1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ
του Ν.Κροντηρά

ΓΕΝΙΚΑ

Το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών στην καλύτερή του. Τα γραφικά είναι σχεδόν στο επίπεδο του ηλεκτρονικού και ακόμα και τα backgrounds είναι τέλεια. Το gameplay έχει ΟΛΑ τα κόλπα που υπήρχαν στο coin-op και αν το πάρετε για το Super NES σας δεν θα χρειαστεί να ξανακατέβετε στα ηλεκτρονικά.

ΑΝΤΟΧΗ

Θα παίζετε μέχρι να βγει το Super Street Fighter 2

ΓΡΑΦΙΚΑ

Η τελειότητα στην τέλεια μορφή της. Τα έχει όλα και με 256 χρωματα!

ΗΧΟΣ

Ο καλύτερος ήχος σε παιχνίδι του είδους. Τόσο στα χτυπήματα όσο και στους ψηφιοποιημένους ήχους. Μέχρι και πλήθος ακούγεται.

GAMEPLAY

Ανδρών επιφανών...

99



Εχει και μία κίνηση ακόμα, το Tiger Knee που μοιάζει με εκείνη του Guile αλλά είναι δυσκολότερη στην εκτέλεση και πιο δυνατή. Φυσικά οι φωτιές του χαμηλά και ψηλά είναι πολύ γρήγορες.

M.BISON

Τρομερός, άσχημος, γρήγορος. Αφύσικες οι κινήσεις του και εκνευριστικές αλλά έχει πρόβλημα επαναφοράς μετά από μερικά χτυπήματά του.

ΠΑΠΑΘΕΜΕΛΗΣ

Τρομερός αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει στο παιχνίδι. Τα βάζει με όλους τους φλώρους, τους κομπλεξικούς και τα συμφέροντα, πράγμα δύσκολο.



ASTERIX AND THE SECRET MISSION

Ολοι ξέρουμε τους υπέροχους και διασκεδαστικούς, Αστερίξ και Οβελίξ. Τα γνωστά κόμικς έκαναν τόσο μεγάλη επιτυχία που ή-ταν αρκετή για να πείσει τους δημι-ουργούς τους, να προχωρήσουν και σε άλλους τρόπους έκφρασης των περι-πετειών των ηρώων τους. Ενας από αυτούς, είναι παιχνίδια για υπολογι-στές και κονσόλες.

Το Asterix And The Secret Mission είναι ένα φανταστικό παιχνίδι για το Master System. Ο δρυΐδης του χωρι-ού δεν έχει πιά την δυνατότητα να πα-ρασκευάσει το μαγικό φίλτρο, και αυ-τό γιατί του τελείωσαν τα βότανα.

Το κακό σε όλη την υπόθεση είναι ότι όλες οι γύρω περιοχές είναι γεμάτες απο τους ταλαίπωρους ρωμαίους.

Ο Αστεριξ και ο Οβελίξ πρέπει να τρέ-ξουν και να βρούν τα απαραίτητα βό-τανα πριν ο καίσαρας μάθει ότι οι Γα-λάτες "ξέμειναν" από μαγικό φίλτρο.

Μια δύσκολη αποστολή για τους δύο φίλους μας, αφού πρέπει να περάσουν μέσα από θάλασσες, ποτάμια, δάση, ε-ρήμους, ναούς, και σπήλαια. Αφού επι-λέξετε την γλώσσα του παιχνιδιού και τον ήρωα σας (Αστερίξ ή Οβελίξ), εί-στε έτοιμοι να αρχίσετε την περιπέ-τεια σας. Η διαδρομή του Αστερίξ, εί-ναι διαφορετική από αυτήν του Οβε-λίξ, και κατά την άποψη μου, λιγότερο ευχάριστη. Οι ήρωες μας, μπορούν να πηδάνε, και να ρίχνουν σφαλιάρες στους τρομαγμένους Ρωμαίους. Τα sprites έχουν άψογο και ομαλό Animation. Το scrolling της οθόνης εί-ναι και αυτό άψογο. Γενικότερα ότι κι-νείται στην οθόνη έχει πολύ καλό Animation. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φανταστικά. Τα sprites των ηρώ-



ων μας είναι σαν να έχουν παρθεί α-πό cartoon.

Το Backround είναι αρκετά καλό και μας ικανοποιεί απόλυτα οπτικά. Το Asterix And The Secret Mission ίσως διαθέτει τα καλύτερα γραφικά που έ-χω δει για το Master System. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά κα-λός. Πολλά, και εναλλασσόμενα μουσι-κά θέματα, τα οποία βασίζονται σε πο-λύ καλές, και ατμοσφαιρικές συνθέ-σεις. Στον πολύ καλό ήχο του παιχνιδι-ού, συντελούν και τα πολλά και ποιοτι-κά εφφέ που ακούγονται σε τακτά δια-στήματα.

Μερικά δευτερόλεπτα παιχνιδιού φτά-νουν για να εξοικειωθείτε απόλυτα με των χειρισμό του παιχνιδιού.

Οταν γίνει αυτό, θα ανακαλύψετε και μόνοι σας ότι το gameplay του παιχνι-διού είναι υπέροχο (ειδικά αν παίζετε με τον Οβελιξ).

Το Asterix And The Secret Mission α-μέσως θα σας κατακτήσει και δεν θα ξεκολλάτε με τίποτα απ'την κονσόλα σας. Η άμεση ανταπόκριση των ηρώ-ων στις διαταγές που τους δίνετε, και το άψογο Animation συντελούν σε ένα ανεβασμένο Gameplay.





ΓΕΝΙΚΑ

Ενα απ'τα καλύτερα αν όχι το καλύτερο παιχνίδι που έχω δεί στο Master System. Το Asterix And The Secret Mission διαθέτει τα πάντα.

ΑΝΤΟΧΗ

Το παιχνίδι αντέχει στον χρόνο και δεν πρόκειται να το βαρεθείτε για πάρα πολύ καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά αυτά για οκτάμπιτο μηχά-νημα, είναι φανταστικά, υπέροχα. Το ίδιο ισχύει και για το Animation.

ΗΧΟΣ

Υπέροχος και ο ήχος αφού αποτελεί-ται από πολλά μουσικά θέματα, και η-χητικά εφφέ.

GAMEPLAY

Φανταστικό το Gameplay. Δεν σταμάτησα να παίζω ούτε στιγμή.

94

EQUINOX

Το δεύτερο θαυμάσιο παιχνίδι από την SONY για το 1994. Το Equinox δεν έχει καμμία σχέση με το Sky Blazer του προηγούμενου τευχος αλλά αυτό δεν σημαίνει οτι δεν είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι. Πρώτα απ'όλα θα σας θυμίσει Zelda ή μάλλον Cadaver ή και τα δύο. Γιατί περιλαμβάνει αναζήτηση σε 2 διαστάσεις αλλά και σε τρισδιάστατα επίπεδα, ψευδοτρισδιάστατα- ισομετρικά για την ακρίβεια. Στα δισδιάστατα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτόματη rotation με mode 7 αλλά όχι στα τρισδιάστατα. Ωραία λοιπόν, τί ακριβώς γινεται στο παιχνιδι;

Είναι ένας κόσμος μυστηρίου και μαγείας, η συνέχεια του καταπληκτικού Solstice όπου πρέπει να ελευθερώσετε τον μεγάλο μάγο Shadax από τα μπουντρούμια της Galendonia. Είσαστε ο Glendaal ο γιος του μεγάλου μάγου που πρέπει να περάσετε 450 τουλάχιστον τρισδιάστατα δωμάτια και να μαζέψετε εκατοντάδες αντικείμενα για να επιβιώσετε.

Τα πραγματα έχουν κάπως εξής πάνω στα δισδιάστατα νησιά: ελέγχετε ένα μικρό sprite που περπατάει και προσπαθεί να παίξει άρπα. Και λέω προσπαθεί γιατί του λείπουν οι χορδές και μέχρι να τις μαζέψετε όλες κανετε μια αστεία κίνηση. Εδώ για πρώτη φορά τα γραφικά είναι εντυπωσιακά. Από εδώ μπορείτε να μπείτε στα υπόγεια 3D κτίσματα/κατακόμβες όπου γίνεται η πραγματική μάχη. Ψάχνετε για 12 αντικείμενα τα οποία καλούν τον φύλακα του κάθε μέρους ο οποίος ειναι ένας τελικός κακος τον οποίο αντιμετωπίζετε σε 3D περιβάλλον. Κάθέ φορά που τερματίζετε μια κατακομβη επιστρέφετε στον δισδιάστατο κόσμο για να βρείτε άλλη είσοδο και μερικές φορές αυτή η επανάλληψη

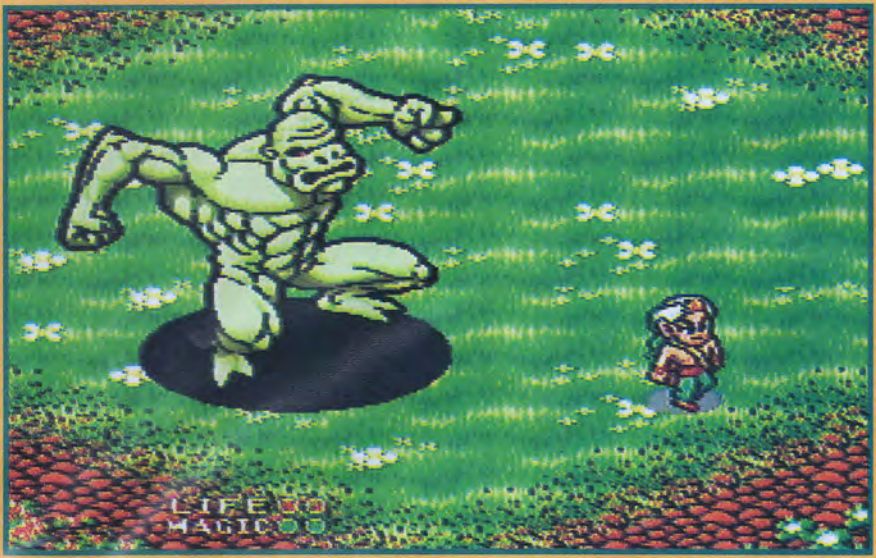




και ο χειρισμός που γίνεται εκνευριστικός με τα φυσικά εμπόδια στο δισδιάστατο επίπεδο κουράζουν πολύ τον παίκτη. Ομως αποζημιώνεται με το αυτόματο save και τους έξυπνους γρήφους που πρέπει να λύσετε με άλματα και μετακινήσεις αντικειμένων στα μπουντρούμια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το πρώτο πράγμα που πρέπει κάποιος να κάνει είναι να μάθει προς τα που κινείται το sprite του κεντρικού ήρωα ανάλογα με την κατεύθυνση που του δίνετε με το joypad. Και για να μην υπάρχουν παρεξηγήσεις να πω ότι μπορείτε να κινηθείτε μόνο προς τέσσερις κατευθύνσεις καθώς οι διαγώνιες δεν μετράνε. Υστερα από αυτό μπορείτε να πηδάτε αλλά αυτό το άλμα δεν θα σας βοηθήσει πολύ καθώς θα βρίσκεστε μέσα στα ψευδοτριδιάστατα ισομετρικά γραφικά των κατακομβών ενώ αντίθετα το άλμα αυτό είναι υπερβολικά μεγάλο όταν κινείτε πάνω στον χάρτη. Οταν ανακαλύψετε κάποιο



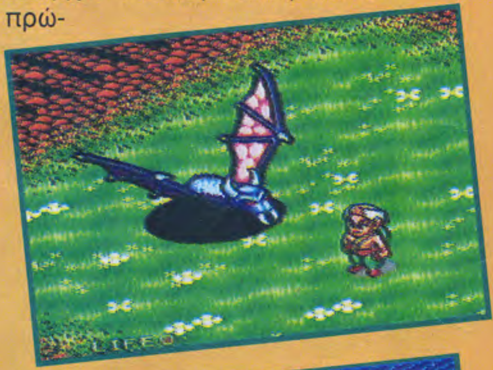
όπλο -το πρώτο που βρήκα ήταν ένα μαχαίρι που το εκτόξευα εναντίον των κακών, ατέλειωτα μαχαίρια για την ακρίβεια- και έτσι κατάφερα να φτάσω σε μέρη απρόσιτα. Αυτό γινεται με το πάτημα ενός πληκτρου. Το πρώτο spell που θα βρείτε είναι και το χρησιμότερο! Πατάτε το άλλο κουμπάκι και η μαγεια μειώνεται αλλά αυξάνεται η ζωή σας. Τίποτα καλύτερο αν θέλετε να ζησετε πολύ καιρό. Τέλος υπάρχουν και τα δύο φτεράκια πυ δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να περιστρέφουν τον κόσμο πάνω στα νησιά. Και αν κάποια στιγμή θέλετε να δείτε τα υπάρχοντά σας πατήστε το select.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

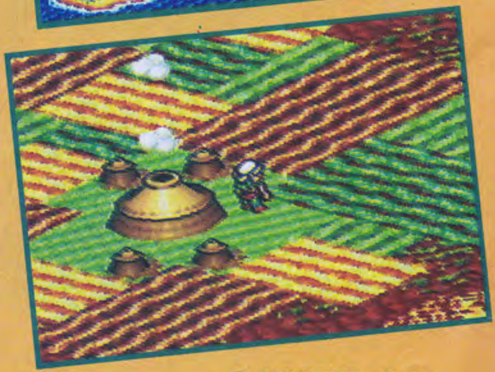
Οχι το εντυπωσιακότερο παιχνίδι για το Super NES. Ομως η κατασκευάστρια Imagesoft αξιοποίησε τα περισσότερα στοιχεία hardware του μηχανήματος μέχρι του σημείου που της επέτρεψε το gameplay. Μπορεί 256 χρώματα να μην βλέπετε συνέχεια αλλά η επιλογή τους είναι θαυμάσια και οι μείξεις τους ακόμα πιο πετυχημένες. Οι χώροι είναι μεγάλοι και τα δωμάτια πάνω από 400... Ο ήχος είναι από τους ατμοσφαιρικότερους που έχουμε δει σε παιχνίδι κονσόλας, χωρίς όμως να είναι τίποτα το φοβερό σε ποιότητα. Η μουσική είναι περισσότερο από ατμοσφαιρική με επικά κομμάτια αλλά και πολλά απλώς... χαριτωμένα! Το πολυσυζητημένο mode 7 χρησιμοποιείται κυρίως για να περιστρέφετε τον χώρο πάνω στο νησί σε ένα αποτέλεσμα που θα σας εντυπωσιάσει.

GAMEPLAY

Το παιχνίδι είναι συνδιασμός puzzle, arcade και adventure στοιχείο που φυσικά εντυπωσιάζει στις κονσόλες -δεν έχουμε ξαναδεί κάτι πάρόμοιο εκτός από τον πρόγονό του- αλλά δεν είναι κάτι παρά συνηθισμένο στους υπολογιστές. Μπορώ να θυμίσω τα Palitron, Swivo's World, Head Over Heels κυρίως στους 8-bit υπολογιστές αλλά και στους δεκαεξάμπιτους. Φυσικά στο Super Nes οι οθόνες στις οποίες πέφτει το sprite είναι σε full screen αλλά μερικές σκρολλάρουν επίσης αφού είναι τεράστιες για να περάσει κανείς από το ένα τμήμα της στο άλλο. Οι κακοί είναι από τους κλασικότερους στην αρχή καθώς είναι φαντάσματα όπως εκείνα του pac-man απόλυτα τρισδιάστατα. Το πρόγραμμα έχει το σημαντικότερο στοιχείο δυνατού gameplay μετά από το διπλό -που του λείπει δυστυχώς. Σώζει λοιπόν την θέση σας στο cartridge χρησιμοποιώντας μια μικρή μπαταρία που ζει αρκετά χρόνια. Δεν σώζει όποτε θέλετε εσείς αλλά όταν βγαίνετε από τις κατακόμβες. Το υπόλοιπο παιχνίδι αποτελειται από αλματάκια που σας επιτρέπουν να σκαρφαλώνετε πάνω σε αντικείμενα που ειναι τοποθετημένα σαν σκαλάκια για να φτάσετε μέχρι τα τα αντικειμενα που πρέπει να μαζέψετε. Δεν ξέρω αν κάποιος σας μίλησε για αυτά αλλά είναι κάτι μπλε σφαιικά κρύσταλλα που βρίσκονται σκορπισμένα στα πιο απόμακρα απομονωμένα και επικίνδυνα μέρη και εσείς πρέπει να τα μαζεψετε όλα -12 τον αριθμό- για να πάτε στο δωμάτιο του τελικου κακού! Ναι, αντίθετα από πολλά ισομετρικά παιχνίδια εδώ υπάρχει τελικός κακός και ο πρώ-









1 ΠΑΙΚΤΗΣ

του
Ν. Κροντηρα

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα παιχνίδι για τους απαιτητικότερους παίκτες των video games. Δεν έχει την δράση του Sky Blazer και μπορεί να μην απαιτεί ΤΑ αντανακλαστικά αλλά χρειάζεται σκέψη και μέρες-βδομάδες δουλειάς. Μόνο ο χειρισμός θέλει κάποιο χρόνο για να τον συνηθίσεις. Πραγματικά εντυπωσιακή δουλειά αν και προσωπικά θα ήθελα περισσότερα arcade στοιχεία μαζί με τα puzzle.

ΑΝΤΟΧΗ

Με τα passwords αποκτά μεγάλη αντοχή. Το ίδιο και με το μέγεθος των τελικών κακών.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα 3D αν και ακίνητα είναι εντυπωσιακά σε ποικιλία χρωμάτων. Μερικά sprites επίσης εντυπωσιάζουν.

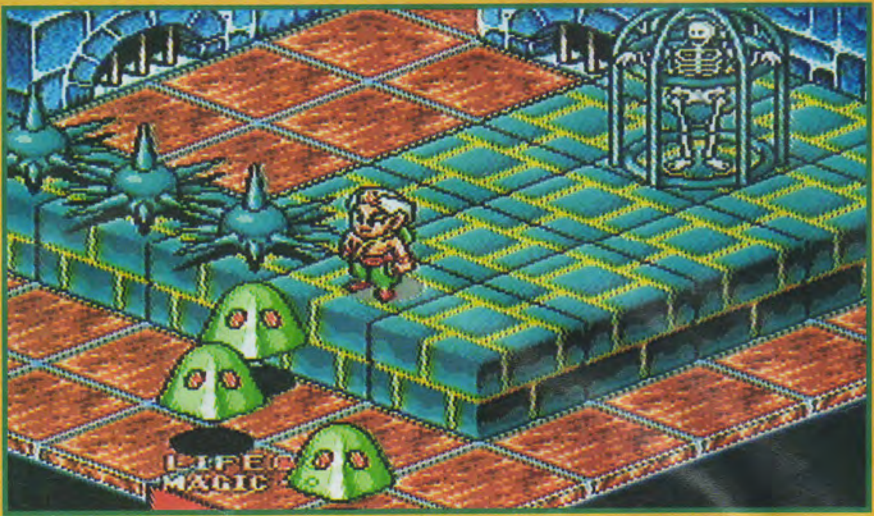
ΗΧΟΣ

Η μουσική έχει επικούς και adventurάδικους ρυθμούς. Τα εφφέ ειναι κάτι πάνω από ατμοσφαιρικά.

GAMEPLAY

Το ατού είναι η πρωτοτυπία. Σε μερικά σημεία ο χειρισμός μπορεί να σας μπερδέψει.

85



τος ειναι μια τεράστια νεκροκεφαλή που κινείται στο πάτωμα και εκτοξεύει και φαντάσματα για να σας κάνει την ζωή ακόμα δυσκολότερη. Και τουλάχισον στον πρώτο κακό θα χρειαστείτε αρκετή προσπάθεια να τον περάσετε και μπόλικο χρόνο πράγμα που εγώ βρήκα τουλάχιστον κουραστικό. Αυτοί οι κακοί κάθονται και φυλάνε τα διάφορα περάσματα από το ένα νησί στο άλλο και δεν μπορειτε να τους "προσπεράσετε" παρακάμψετε με κανέναν άλλο τρόπο. Σην καλυτερη περιπτωση αν προσπαθήσετε κάτι τέτοιο να μην σκοτωθείτε! Αν τους νικήσετε όμως θα δείτε ότι μπορείτε να πάτε σε καινούρια μέρη και να κάνετε τα ίδια. Φυσικά στο νέο νησί οι αντίπαλοι αλλάζουν με περισσότερη ποικιλία σε εξυπνάδα και κίνηση αλλά κυρίως σε μορφή. Μερικοί αρχίζουν να γίνονται άτρωτοι σε ορισμένα μέρη του σώματος τους ενώ άλλοι κρύβουν τους κρυστάλους κάτω από τις πανοπλίες τους.

NO MAN's LAND

Περιφέρεστε λοιπόν στην mode 7 επιφάνεια του νησιού και θα δειτε οτι δεν είσαστε μόνοι σας. Υπάρχουν δύο βασικοί αντίπαλοι: νυχτερίδες και αράχ... ε, εννοώ golems. Οι νυχτερίδες είναι μεγάλα εντυπωσιακά τέρατα που σκοτώνονται αρκετά εύκολα αλλά είναι γρήγορα στην κίνησή τους και αν προλάβουν και πάρουν φόρα και σας χτυπήσουν θα χάσετε μια ζωή. Να τις σκοτώσετε όμως θα βρείτε κάποια φίλτρα δύναμης ή μαγείας. Τα Golems από την άλλη είναι αργά -πέφτουν από κάτι συννεφάκια που θα τα δείτε συχνά στα νησιά- είναι τεραστια και επειδή επιτίθενται με άλματα ειναι πιο δύσκολο να τα εξοντώσετε. Από τις νυχτερίδες δεν μπορείτε να ξεφύγετε και αν εμπλακείτε σε μάχη ειναι ή εσείς ή αυτές ενώ από τα Golem αν τρέξετε λίγο μακριά τους θα έχετε φύγει για τα καλά.

+

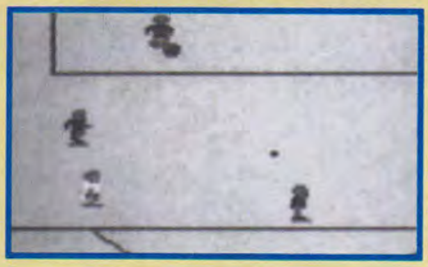
Πρωτοποριακό για κονσόλες 3D στήσιμο. Χρήση Mode 7 και της παλέτας του μηχανήματος. Εντυπωσιακοί τελικοί κακοί, έξυπνοι χωρο-γρίφοι. Αρκετά/ρεαλιστικά κρυμμένα αντικειμενα και ξόρκια.

−

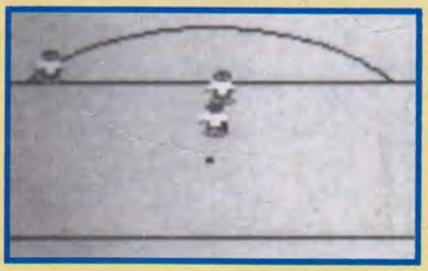
Περιορισμένη arcade δράση και χειρισμός που μερικές φορές γίνεται χωρίς λόγο "σπαστικός".

SENSIBLE SOCCER

Την εποχή που πρωτοεμφανίστηκε για Amiga είχε διαφημιστεί σαν ο διάδοχος του Kick Off. Ατυχής σύγκριση, ειδικά για κάποιο παιχνίδι που θεωρείται από πάρα πολλούς, συμπεριλαμβανόμενου του team του User -παλαιού και νέου- σαν το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου



και ένα από τα καλύτερα arcade γενικότερα, ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ! Μοιραία λοιπόν το Sensible Soccer είχε κριθεί με πολύ αυστηρά κριτήρια και είχε καταδικαστεί από τους περισσότερους. Αυτό



το αδίκησε κατάφωρα μια και αν το έκρινε κανείς αυτόνομα, θα διαπίστωνε πως πρόκειται για ένα αρκετά ενδιαφέρον και προσεκτικά φτιαγμένο παιχνίδι. Η κατασκευάστρια εταιρία έπρεπε να το είχε προωθήσει σαν μια εναλλακτική άποψη και όχι διάδοχο του Kick Off.

Ας αφήσουμε όμως τα παλιά και ας δούμε την έκδοση για το Gameboy. Η πρώτη έκπληξη έρχεται όταν, επιλέγοντας ομάδες, είδαμε ένα Athens. Μπαίνοντας στη σύνθεση είδαμε με έκπληξη'να την αποτελούν παίκτες όπως οι EPOTOLAKIS (Αποστολάκης), HEVRIDIS(Μαυρίδης μάλλον), ENTONIOU(Αντωνίου), RESTODULU(Χριστοδούλου), AORMADIS(;!), WERZYCHA(πρέπει να εννοεί Βαζέχα) και άλλοι. Ξέρουμε πως οι ξένοι δυσκολεύονται να προφέρουν τα ελληνικά ονόματα αλλά όχι κι έτσι!

Αφού επιλέξετε ομάδα, αντίπαλο, είδος τεραίν και καιρό είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε. Μπορείτε να συμμετάσχετε σε κάποιο υπαρκτό ή φανταστικό πρωτάθλημα ή να παίξετε ένα φιλικό ματς. Η πρώτη διαπίστωση βγαίνοντας στο γήπεδο είναι ότι τα sprites είναι πού μικρά, κάτι που αποδεικνύεται θετικό τελικά αφού το παιχνίδι είναι αρκετά γρήγορο. Από την άλλη όμως και όταν η οθόνη σκρολλάρει οι παίκτες γίνονται αρκετά δυσδιάκριτοι. Ενα τέτοιο παιχνίδι όπως τελικά κρίνεται από τον χειρισμό και εκεί μπορούμε να πούμε πως το Sensible τα καταφέρνει αρκετά καλά. Οι παίκτες τριπλάρουν χτυπώντας ελαφρά την μπάλλα σαν το Kick Off, χωρίς να μπορούν αυτόματα να διατηρούν την κατοχή της όταν αλλάζουν ξαφνικά κατεύθυνση, ειδικά όταν κινούνται γρήγορα. Οι υπόλοιπες λειτουργίες γίνονται με τρόπο αρκετά λογικό αφού με το ένα κουμπί πασάρετε και με το άλλο σουτάρετε. Οταν δεν έχετε στην κατοχή σας την μπάλα μπορείτε να κάνετε τάκλιν ή και φάουλ. Προσοχή όμως με τα πολλά φάουλ όμως γιατί ο διαιτητής καραδοκεί και οι κάρτες βγαίνουν εύκολα.





1 ΠΑΙΚΤΗΣ

του Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ

ΓΕΝΙΚΑ

Ισως το καλύτερο ποδοσφαιράκι που είναι διαθέσιμο για το Gameboy έως σήμερα.

ΑΝΤΟΧΗ

Εχει όλα τα απαραίτητα προσόντα για να γίνει ένα από τα cartridge που θα βρίσκονται συχνά στη κονσολίτσα σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Μικρά και δισδιάκριτα όταν κινούνται sprites, είναι τα απολύτως απαραίτητα για να γίνει το παιχνίδι.

ΗΧΟΣ

Κάποια εφφέ που προσπαθούν...

GAMEPLAY

Το σημαντικότερο και ταυτόχρονα το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού.

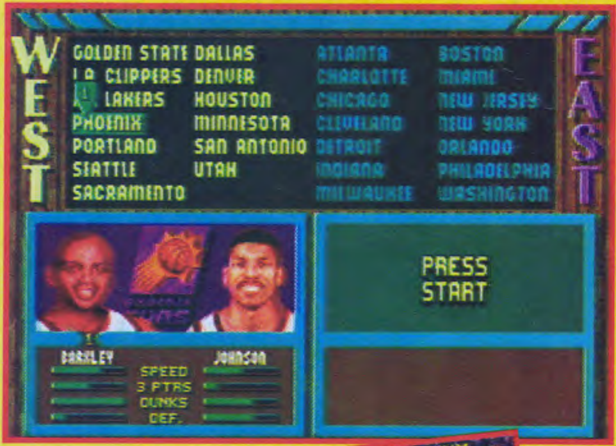
83

NBA JAM





Cannonball; Καρφώματα 390 μοιρών; In your Face Tarzan Slam; Να σπάτε ταμπλώ χωρίς να έχετε τον Jordan μπάρμπα; Tomahawk; Helicopter; H SEGA σας δίνει την ευκαιρία! Τα καρφώματα, τα κλεψίματα, τα καλά γραφικά, το animation ποιό είναι το πρώτο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού; Μα φυσικά ότι πρωταγωνιστούν τα sprites των πρωταγωνιστών του αμερικάνικου πρωταθλήματος και 27 ομάδες όλες original από την Αμερική. Με μία διαφορά: το παιχνίδι δεν είναι 5 εναντιον 5 αλλά έχει μειωθει σε 2 εναντίον 2. Ισως οι φίλοι του ρεαλισμού να γκρινιάξουν αλλά εγώ - που δεν είμαι φίλος του μπάσκετ- βρήκα αυτή τη μείωση πολύ αναζωογονητική για το gameplay. Ενα ακόμα στοιχείο που κανει το παιχνίδι εντυπωσιακό είναι οτι αυτή τη στιγμή γνωρίζει στην Ελλάδα μεγάλη επιτυχία στον χώρο των ηλεκτρονικών από το οποίο μεταφέρθηκε με αρκετά μεγάλη λεπτομέρια.







ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Με δυο παίκτες μόνο σε κάθε πλευρά τα πράγματα είναι πολύ εύκολα και ευχάριστα. Στην αρχή επιλέγετε αν θα παίζετε μόνος σας -εννοώ ελέγχοντας μόνο το ένα από τα δύο sprites της ομάδας σας- ή με την βοήθεια κάποιου φίλου απέναντι στον υπολογιστή ή με παρόμοιο τρόπο ενάντια σε μια ομάδα που ελέγχει ένας φίλος σας. Σε κάθε περίπτωση που ελέγχετε μόνον τον έναν από τους δύο της ομάδας ο υπολογιστής αναλαμβάνει τον άλλο μέχρι να δεχτεί την μπάλλα. Οποιος έχει την μπάλλα ελέγχεται από εσάς έτσι ανεξάρτητα από τον υπολογιστή η νίκη και η ήττα εξαρτάται από τα δικά σας χέρια! Τα τρία πληκτρα του joypad αντιστοιχούν στην επίθεση σε: σουτ, πάσσα και turbo ενώ όταν αμείνεστε είναι αλμα/block, κλέψιμο και turbo. Φυσικά αναρωτιέστε τι είναι αυτο το turbo που η εταιρία έχει συμπεριλάβει στο παιχνίδι. Είναι το δεύτερο μη ρεαλιστικό στοιχείο, πατώντας αυτό το κουμπί ο παικτης γινεται υπερ-



φυσικά γρήγορος και αν κάνετε κάρφωμα θα δείτε κάτι το θεαματικό αλλά και το αφύσικο βέβαια με τον παίκτη να σηκώνεται 5-6 μέτρα ψηλά...

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Καθώς το παιχνίδι είναι με τέσσερις παίκτες που ο καθένας ελέγχετε άμεσα αυτο που περιμένει κανείς είναι να σκοράρει γρήγορα. Και αυτο συμβαίνει πραγματικά. είναι ένα ακόμα μέτρο της ποιότητας του gameplay ότι ακόμα και ένας άσχετος αρχάριος θα βάλει μερικές δεκάδες πόντους απέναντι στον υπολογιστή ακόμα και αν δεν ξέρει τί να κάνει. Και αυτό θα του δώσει κουράγιο για την συνέχεια. Τα μεγαλύτερα προβλήματα που θα αντιμετωπίσετε στην αρχή είναι τα κλεψίματα που σας κάνει ο υπολογιστής πράγμα εκνευριστικό και η έλλειψη των φάουλ όπου θα βρεθείτε πολλές φορές στο πάτωμα και οι διαιτητές δεν δίνουν καμία σημασία. Δηλαδή ποιοί διαιτητές αφού δεν υπάρχουν καθόλου! Ομως οι υπόλοιπες παρανομίες καταλογίζονται χωρίς καθυστέρηση, όπως αν προσπαθήσετε να κόψετε μια μπαλιά που κατεβαίνει προς το καλάθι θα μετρήσει ή αν περασετε το όριο του χρόνου που έχετε δικαιομα να κρατάτε την μπάλλα στα χέρια σας. Η MIDWAY Και όταν λέμε Midway εννοούμε την εταιρία που κατασκεύσε το Mortal kombat -χειροκροτήματα- και η επιμονή της στα ψηφιοποιημένα γραφικά είναι παρημειώδης. Ετσι και το πρόγραμμα αυτό είχε digitised sprites στα ηλεκτρονικά πράγμα όμως που τελικά δεν δυσκόλεψε την μεταφορά του στο Mega Drive αφού μπορεί να μειώθηκαν τα χρώματα (στα coin-op της Midway υπάρχουν συνήθως 64-256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από παλέττες όμως 64*64) αλλά όλα δείχνουν οτι έχει γινει η καλύτερη δυνατή δουλειά.

Υπέροχα sprites, καταπληκτικό animation, τέλεια ηχητική επένδυση, 4 παίκτες ταυτόχρονα, όλα τα αστέρια του NBA.

Μόνο 2 sprites για κάθε ομάδα, τα καρφώματα είναι εντελώς εξωπραγματικά.



1-4 ΠΑΙΚΤΕΣ
του Ν.Κροντηρά

ΓΕΝΙΚΑ

Μπορεί να χάνει λίγο σε ρεαλισμό αλλά έχει ολα τα άλλα. γραφικά, ήχο gameplay μεχρι και τεσσερις παίκτες ταυτόχρονα. Ολα τα στοιχεία που το έκαναν μεγάλη επιτυχία στα ηλεκτρονικά.

ΑΝΤΟΧΗ

Με το τρίδιπλο gamepley του καθαρίζει για πολλές εβδομάδες.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το Mega Drive έχει δει και καλύτερες στιγμές αλλά το animation και η ποικιλία των παικτών είναι τρομερή.

ΗΧΟΣ

Επιτέλους ησύχασα ακούγοντας όλες αυτές τις ψηφιοποιημένες φωνές.

GAMEPLAY

Δεν αξίζει τόσο πολύ σε ένα παιχνίδι μπάσκετ αλλά σίγουρα αξίζει σε όποιο πρόγραμμα επιτρέπει 4 παίκτες ταυτοχρονα.

88

NBA SHOWDOWN



1 - 4 ΠΑΙΚΤΕΣ

Του Π. Δημοπουλου.

ΓΕΝΙΚΑ

Το NBA Showdown σίγουρα δεν είναι ότι καλύτερο, από τα παιχνίδια του είδους, μπορείτε να βρείτε στην αγορά. Ας μην ξεχνάμε ότι κυκλοφορεί και το NBA Jam, αν και εμένα προσωπικά δε μου αρέσει καθόλου. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα αρέσει μόνο στους φανατικούς του είδους και πάλι όχι αρκετά ...

ΑΝΤΟΧΗ

Το εκπληκτικά εθιστικό του game-play είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα κεντρίσει για αρκετό καιρό το ενδιαφέρον σας. Εγω σταμάτησα να παίζω μόνο όταν το τελείωσα.Από την άλλη τα απαίσια γραφικά απογοητεύουν σχεδόν από την πρώτη στιγμή.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Οτι και να πω είναι λίγο. Ακόμα και σε 8μπιτο μηχάνημα θα μπορούσαν να είναι καλύτερα. Πολύ μικρά τα sprites ενώ η κίνηση είναι συχνά απαράδεκτη αν και αρκετά γρήγορη. Σίγουρα το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ

Λειτουργικός αν και τίποτα το άξιο ιδιαίτερης αναφοράς.

GAMEPLAY

Φοβερά εθιστικό. Η δυνατότητα επιλογής τεσσάρων παικτών ανεβάζει κατά πολύ τη βαθμολογία ενώ οι επιλογές του παιχνιδιού δεν θα αφήσουν κανέναν παραπονεμένο. Πρόκειται για το "βαρύ πυροβολικό" του NBA Showdown.



80



ελικά ορισμένοι δεν "έχουν το θεό τους". Ελάχιστες ημέρες μετά από την τραγωδία του Τελ Αβίβ και την ανακύρηξη του νέου (σαφώς δεν το άξιζε αλλά ...) πρωταθλητή Ευρώπης έφτασε στα χέρια μου για review ένα καινούριο παιχνίδι μπάσκετ από την Electronic Arts. Ελεος! Μα με τι κουράγιο, με τι ψυχικά αποθέματα να κριτικάρει κανείς ένα παιχνίδι που ασχολείται με ένα άθλημα που τόσο πολύ "πλήγωσε" τον ελληνικό φίλαθλο κόσμο τόσο πρόσφατα; Τέλος πάντων, ας μην επεκταθώ περισσότερο επί του θέματος εις βάρος του review. Το νέο λοιπόν παιχνίδι μπάσκετ που κυκλοφορεί για το Mega Drive ακούει στο όνομα NBA Showdown και μας έρχεται από την Electronic Arts. Οπως λέει και ο τίτλος το παιχνίδι ασχολείται με το θεαματικότερο, κατά κοινή ομολογία, και σίγουρα το καλύτερο πρωτάθλημα μπάσκετ στον κόσμο το οποίο δεν είναι άλλο από το πασίγνωστο NBA. Οπως σε όλα τα αντίστοιχα παιχνίδια, σε όλα τα μηχανήματα, το δυνατότερο σημείο είναι το gameplay. Και εδώ το gameplay και η εθιστικότητα κυμαίνονται σε υψηλότατα επίπεδα. Τρίποντα, ευτυχώς όχι σαν του Thompson, καρφώματα (αν και γίνονται εξαιρετικά δύσκολα), αιφνιδιασμοί και γενικά όλα όσα ζητάει κανείς από ένα τέτοιο παιχνίδι υπάρχουν εδώ στο NBA Showdown. Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι μπορείτε να καθορίσετε στα μέτρα σας το πρωτάθλημα στο οποίο θα συμμετάσχετε, τη διάρκεια των "δωδεκαλέπτων", τον αριθμό των αγωνιστικών και φυσικά να επιλέξετε την ομάδα της αρεσκείας σας (Chicago Bulls χωρίς κουβέντα!). Στο είδος του παιχνιδιού υπάρχουν τρεις επιλογές:

1. Arcade: Οι παίκτες δεν κουράζονται και δεν υπάρχει περιορισμός στα φάουλ οπότε δε χρειάζονται και αλλαγές, μπορείτε να παίξετε ολόκληρο τον αγώνα με την ίδια πεντάδα.
2. Arcade-Custom: Εδώ ο παίκτης προκαθορίζει τις επιλογές που θα υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι, αν θα υπάρχει περιορισμός στα φάουλ ή κούραση των παικτών.
3. Simulation: Με αυτή την επιλογή έχετε "the real thing". Οι παίκτες κουράζονται ανάλογα με τη συμμετοχή τους και το ρυθμό του παιχνιδιού, οπότε και πρέπει να κάνετε και τις απαραίτητες αλλαγές, ενώ είναι ορατός και ο κίνδυνος αποβολής κάποιου παίκτη με έξι, και όχι με πέντε, φάουλ. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι η μεγάλη απογοήτευση. Σίγουρα περιμέναμε κάτι αρκετά καλύτερο από μια εταιρία σαν την Electronic Arts. Τα sprites των παικτών είναι απελπιστικά μικρά και έχουν φοβερές ελλείψεις σε λεπτομέρειες αν και οι αναλογίες στο ύψος είναι αρκετά σωστές. Η κίνηση των παικτών δεν είναι η καλύτερη που έχουμε δεί, αν και είναι αρκετά γρήγορη, ενώ σε μερικά σημεία καταντά κυριολεκτικά τραγική. Αποκορύφωμα το τραγικό lay up που γίνεται μερικές φορές και όπου ο παίκτης σηκώνεται από το high post, την κορυφή της "ρακέτας", και κάνοντας μια οριζόντια "πτήση" (ούτε ο μέγας Michael Jordan δεν τα έκανε αυτά) απλά αφήνει τη μπάλα στο καλάθι. Εντελώς απαράδεκτο! Γενικά το NBA Showdown είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι μπάσκετ από πλευράς gameplay αλλά πάσχει αισθητά στον τεχνικό τομέα. Σίγουρα δεν είναι ότι καλύτερο έχουμε δεί και σε καμμία περίπτωση δεν αποτελεί το παιχνίδι-ορόσημο για το Mega Drive. Το παιχνίδι προμηθευτήκαμε από το κατάστημα Sound and Vision (πρώην SEGA Store), Ακαδημίας 81.





Ολόκληρος ο τεχνικός τομέας. Τα γραφικά είναι απαράδεκτα για ένα μηχάνημα σαν το Mega Drive ενώ η κίνηση συχνά καταντά γελοία.

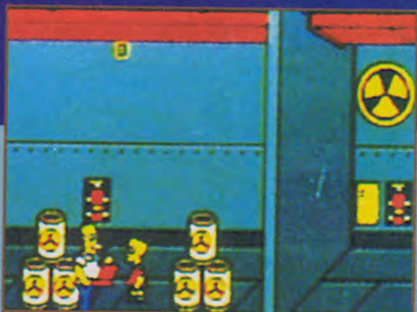
Οι πολλές επιλογές πριν από το παιχνίδι. Η υποστήριξη μέχρι και τεσσάρων παικτών, αν έχετε κάποιο κατάλληλο adaptor. Η γενικότερη αίσθηση ρεαλισμού. Ολόκληρο γενικά το gameplay.

- THE SIMSONS -
BART VS SPACE MUTANTS

Hello Humans! Με λένε Bart και είμαι μέλος της πασύγνωστης οικογένειας Simson. Αυτήν τη φορά η αγαπημένη μου πόλη κινδυνεύει πραγματικά. Εξωγήινοι έχουν εισβάλει, και έχουν πάρει την μορφή τωνκάτοικων. Οι εξωγήινοι αυτοί έχουν σκοπό να καταλάβουν όλη τη γή. Οί μόνοι που μπορούν να κάνουν κάτι γ'αυτό είναι έσις, και εγώ. Με αυτά τα υπέρυθρα γυαλιά, μπορείτε να τους δείτε, και να τους εξοντώσετε.

Άμοιρε Bart, σε αυτό το παιχνίδι, σε λυπάμαι πραγματικά. Δεν σου φτάνουν όλες οι σκοτούρες με τους εξωγήινους, έχεις και το άγχος για το πως θα πείσεις τους δικούς σου για την παράξενη κατάσταση που επικρατεί. Ο μόνος τρόπος που μπορείς να το κάνεις αυτό, είναι βοηθούμενος απ'τους Gamers να πηδάς πάνω στα σώματα που έχουν καταλάβει οι εξωγήινοι, μέχρι να σχηματιστεί η λέξη στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Υπομονή λοιπόν, και ελπίζω αυτό να σου γίνει ένα καλό μάθημα. Και αφου τα κάνεις όλα αυτά πρέπει να περάσεις τα πέντε δυσκολούτσικα επίπεδα του παιχνιδιού. Στο πρώτο επίπεδο πρέπει να καταστρέψεις τα χρωματιστά αντικείμενα που υπάρχουν. Στο δεύτερο πρέπει να βρείς όλα τα καπέλα, τα οποία για τους εξωγήινους είναι χρήσιμα. Στο τρίτο, στόχος είναι τα μπαλόνια. Στο τέταρτο είναι οι διάφορες πινακίδες που μπορείς να τις αποκτήσεις ακουμπώντας πάνω τους. Στο πέμτο επίπεδο ο Bart πρέπει να βρεί όλα τα πυρηνικά συναφή. Όλα αυτά εκφράζονται απ' την οθονούλα του Game Gear σας με έναν πανέμορφο, και διασκεδαστικό τρόπο. Το παιχνίδι θα μπορούσαμε να το πούμε Arcade Adventure (Platform). Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλούτσικα, και είναι χρωματισμένα με τα χρώματα των cartoon. Αν και μικρά τα Sprites, είναι ευδιάκριτα και λεπτομερή. Το Animation, και το scrolling είναι ομαλά χωρίς τίποτα το εξωφρενικό. Ο ήχος απαρτίζεται, απο χαρούμενες μελωδίες, και διάφορα "ηχητικά εφφέ". Δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο ήχος μας εντυπωσίασε, και αυτό οφείλετε στην σύνθεση των μουσικών θεμάτων σε συνδυασμό της χαμηλής ποιότητας ήχου που μπορεί να βγάλει το Game Gear. Το Gameplay, γιά ανεξήγητους λόγους δεν μας άφησε ικανοποιημένους. Ίσως έφταιγε που το παιχνίδι ήταν το επόμενο που έβαλα στο game gear μου μετά το Mortal Kombat. Παρ'όλα αυτά πιστεύω ότι το παιχνίδι θα αρέσει αρκετά σε πολλούς από εσάς.





Το παιχνίδι το προμηθευτήκαμε απ'το Sound & Vision (πρωην sega store), Ακαδημίας 81.

Μιά απλότητα που έχει λήψει σε πολλούς. Αρκετά προσιτό γιά τις μικρότερες ηλικίες.

Απ' την άλλη, τόσο μετριότητα βλάπτει. Η αντοχή του παιχνιδιού είναι ασθενής, όπως και πολλά άλλα στο παιχνίδι.



1 Παίκτης

Του Α. GORE Κοτζιά

ΓΕΝΙΚΑ

Τίποτα το ιδιαίτερο. ένα απλό Arcade Adventure που κινείται στην μετριότητα. Πιστεύω ότι αν οι Simson δεν ήταν τηλεοπτική επιτυχία, το παιχνίδι θα είχε αποτύχει παντελώς.

ΑΝΤΟΧΗ

Το παιχνίδι δεν αντέχει στον χρόνο, καιπολύ γρήγορα σας παραδείδεται για απόσυρση.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Απλά, με όμορφα και χαρούμενα χρωματάκια. Καλό Animation, και scrolling.

ΗΧΟΣ

Διασκεδαστικός και με χαρούμενες νότες. Παρ'όλα αυτά δεν παύει να είναι μέτριος.

GAMEPLAY

Μην το παίξετε μετά το Mortal Kombat. Παίχτε καλύτερα πριν το Super Mario Land.

68

SHADOW OF THE BEAST



1 ΠΑΙΚΤΗΣ

Του Α. GORE. Κοτζιά.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα παιχνίδι θρύλος,είναι επιτέλους διαθέσιμο για το mastersystem σας. Ενα must για όλους τους Gamers.Τρέχτε να το αποκτήσετε.

ΑΝΤΟΧΗ

Η λύση μερικών απλών γρύφων κάνει το παιχνίδι διαχρονικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ταγραφικαειναιμέτρια,Αλλάtoanimation,καιtoscrolling είναιφανταστικά.

ΗΧΟΣ

Πολύ καλός γιά master system, κινήται στα 6ήματα της Amiga.

GAMEPLAY

Δυνατό,και γρήγορο Gameplay. Υπόσχεται ώρες δράσης, και ατελείωτου παιχνιδιού.

88

Σε έναν κόσμο μυστήριο και απόμακρο ένα μικρό αγόρι απαγάγεται από τις μαγικές ορδές του άρχοντα του τρόμου. Το παιδί μεταφέρθηκε σε ένα κτηνώδες μέρος όπου μάγοι



επηρεάσαν το μυαλό του και τον μεταμόρφωσαν σε ένα θηρίο-σκλάβο. Τον υποχρέωσαν να υπακούει τυφλά στις εντολές του Maletoth. Έτσι αυτό το αθώοπλάσμα,μετά από πολλά χρόνια, και ενώ η μέρα ήταν αρκέτα περίεργη, έγινε μάρτυρας στην δολοφονία των γονιών του απ'τον Maletoth.Καθώς βλέπει το κοφτερό μαχαίρι να διαπερνά την σάρκα του πατέρα του, ζει το πραγματικό νόημα τις τραγικής ζωής του, και θυμάται όλα όσα είχαν συμβεί. Το σοκ ήταν τεράστιο, τα δεσμά δεν τον κρατούσαν πιά, επιτέλους ελεύθερος αναζητάει εκδίκηση. Οπως καταλάβατε μιλάμε για το θρυλικό παιχνίδι Shadow Of the Beast.

Δεν θα ξεχάσω ποτέ πώς ένοιωσα όταν πρωτοείδα στην Amiga, αυτό το υπέροχο παιχνίδι. Ώρες ολόκληρες ξόδευα μροστά στο ταλαιπωρημένο monitor, και παρακολουθούσα τον υπέροχο ήρωά μου. Τι γίνεται όμως στο mastersystem; Είναι τα πράγματα τόσο καλά όσο ήταν στην Amiga; Σίγουρα όχι, αλλά δεν παύει η έκδοση Shadow Of The Beast για mastersystem να είναι αρκετά καλή. Πάνω από όλα το Gameplay το οποίο ειναι υπέροχο. Ειδικά όσοι δεν το έχουν παίξει σε Amiga θα ξετρελαθούν. Βέβαια αυτοί που το έχουν παίξει δεν θα πάθουν και σοκ, αλλά σίγουρα θα μείνουν αρκετά ικανοποιημένοι. Τα γραφικά αν και επαναλαμβανόμενα, είναι πολύ καλά,αφού χρησιμοποιούν σε μεγάλο βαθμό τις γραφικές ικανότητες του mastersystem. Το animation ειναι υπέροχο, και ρεαλιστικότατο. Τα sprites κινούνται με ιδιαίτερη ομαλότητα χωρίς να κουράζουν την όραση του θεατή.Το scrolling είναι υπέροχο, και χρησιμοποιεί ζώνες παράλληλης κίνησης.Ο ήχος είναι και αυτός υπέροχος, αφού ακούγονται



πολλά μυστηριώδη μουσικά θέμματα ενώ παίζετε.Το παιχνίδι είναι ένα καθαρά arcade adventure, το οποίο είναι ικανό να πετύχει υψηλή βαθμολογία στον τομέα της αντοχής. Ο λόγος είναι ότι δεν πρέπει απλά να τρέχετε και να σκοτώνεστε αλλά,πρέπει και να χρησιμοποιήτε και διάφορα αντικείμενα που βρίσκετε κατά καιρούς,για ναπερνάτε τα επίπεδα του παιχνιδιού. Το παιχνίδι μας το προμήθευσε το Sound and Vision (πρώην sega store), Ακαδημίας81.

+ Ομορφο στήσιμο του παιχνιδιού.Πολύ καλός ήχος, gameplay ,και αντοχή.

– Οταν χάνετε σας παραπεμπει πάλι στην αρχή.



Αυτή η προσφορά από τη GrandSlam στο CD 32 μπορεί να κάνει πολλούς από εσάς και εμάς, να αλλαξουν πολλά πράγματα στο χρονοδιάγραμμα τους. Γιατί; Ας δούμε μαζί. Οπως σε όλα σχεδόν τα παιχνίδια γκόλφ, το NFG ξεκινάει με τον καθορισμό από τον παίκτη του είδους του παιχνιδιού που επιθυμεί να παίξει. Πριν από την κάθε βολή έχετε στη διάθεση σας πολλά pull-down-menus που σας επιτρέπουν να επιλέξετε το μπαστούνι με το οποίο θα κάνετε τη βολή, διάφορες όψεις της τρύπας- στόχου σας, ακόμα και την κατεύθυνση και ένταση του ανέμου. Τα γραφικά έχουν επανασχεδιαστεί γι' αυτή την έκδοση και είναι πραγματικά εκπληκτικά. Ο golfer κινεί το μπαστούνι με εκπληκτικό τρόπο ενώ οι έξτρα κινήσεις (κεφάλι και πόδια) είναι φοβερά ομαλές. Και όχι μόνο αυτό αλλά ο τυπάς μοιάζει και με τον Nick Faldo! Οι πιο παρατηρητικοί ίσως προσέξουν ότι μόλις χτυπήσετε το μπαλλάκι, η κίτρινη βάση του πετάγεται από το έδαφος. Πολύ καλό! Ανάλογα με το που θα προσγειωθεί το μπαλάκι ο παρατηρητής κάνει σχόλια του στυλ "είναι στο σωστό δρόμο", αν είναι καλή η βολή, ή "ευτυχώς που υπάρχουν και άλλα μπαλάκια" αν αστοχήσετε απελπιστικά. Η όψη του χάρτη δείχνει τη θέση που βρίσκεται το μπαλάκι και, παρόλο που ο παίκτης σας πάντα κοιτάει την κόκκινη σημαία, χρησιμοποιώντας τα κόκκινα βελάκια μπορείτε να αλλάξετε την οπτική του γωνία. Η βολή δεν θα μπορούσε να είναι απλούστερη! Σκοπεύετε με ένα σταυρόνημα και έχετε ένα, στρογγυλό πλέον, icon για τη δύναμη την οποία θα βάλετε στη βολή σας. Η "δύστροπη" κάθετη μπάρα χτυπήματος που υπήρχε στην παλαιότερη έκδοση έχει αντικατασταθεί από μια, σαφώς καλύτερη, κάθετη. Αν δεν είσαστε ικανοποιημένοι από την απόδοση σας υπάρχει στη διάθεση σας ένα coaching session όπου μπορείτε να εξασκηθείτε σε όποιο από τα εμπόδια που υπάρχουν θέλετε. Υπάρχουν λιμνούλες με νερό, άσχημες καιρικές συνθήκες και όλα τα συναφή. Ο Nick Faldo (αυτοπροσώπως) εμφανίζεται και σας δίνει οδηγίες για το τι πρέπει να κάνετε σε κάθε περίπτωση. Παρόλο που το παιχνίδι κυκλοφορεί για αρκετό καιρό ξανααπασχολούμαστε μαζί του διότι η GrandSlam πρέπει να πάρει υψηλή βαθμολογία για το χρόνο και τα χρήματα που "ξόδεψε" βελτιώνοντας τα γραφικά και τον ήχο και κατά συνέπεια το gameplay. Πρόκειται για παιχνίδι-σταθμό στο χώρο των golfing games! Ηδη έχει πουλήσει "με το τσουβάλι" και είναι σίγουρο ότι θα συνεχίσει να πουλάει ολόκληρη τη χρονιά.





+ Τα γραφικά είναι υπέροχα, με πολλές λεπτομέρειες και φοβερή κίνηση. Ο ήχος είναι εξ' ίσου καλός. Ο χειρισμός είναι πάρα πολύ καλός ενώ το gameplay αρκετά "ρεαλιστικό" και εθιστικό.

− Απειροελάχιστα πράγματα, κυρίως μικρές λεπτομέρειες ΄Οτ-αν ο υπολογιστής κερδίσει ένα γύρο εσείς συνεχίζετε να παίζετε παρόλο που δεν υπάρχει περίπτωση να κερδίσετε. Επίσης οι "διάδρομοι" είναι πολύ "καθαροί" και έτσι σας δίνεται η εντύπωση ότι δεν παίζετε πραγματικά σε γρασίδι. Αυτά τα ολίγα.



1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ

Του Derek de la Fuente

ΓΕΝΙΚΑ

Οτι καλύτερο έχει κυκλοφορήσει ποτέ στο χώρο των παιχνιδιών γκόλφ. Από τα παιχνίδια που αναδεικνύουν το CD 32 αλλά και το αντίθετο. Παρά την όποια ηλικία του είναι εγγυημένη επιτυχία. Μην το χάσετε!

ΑΝΤΟΧΗ

Οι φίλοι του είδους θα το λατρέψουν ενώ είναι σίγουρο ότι θα απασχολήσει πολύ ακόμα και τους αδιάφορους, όσον αφορά το συγκεκριμένο "άθλημα".

ΓΡΑΦΙΚΑ

Λεπτομερή, με όμορφη κίνηση και σωστά χρώματα. Μόνο το γρασίδι είναι λίγο "στεγνό" αλλά τι να κάνουμε;

ΗΧΟΣ

Ε, CD 32 είναι αυτό. Αυτό έλλειπε, να μην έχει άψογο ήχο!

GAMEPLAY

Πλήρες, σοβαρό, ρεαλιστικό και ότι άλλο μπορεί να σκεφτεί κανείς! Σίγουρα το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού. Είμαι σίγουρος ότι δεν θα απογοητευτεί κανείς, ούτε ο ίδιος ο Nick Faldo!

90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Αρκετά ασχολήθηκα με το μπάσκετ. Μετά την πίκρα της 21ης Απριλίου ήρθε, έτσι για αλλαγή, ένα καινούριο παιχνίδι ποδοσφαίρου από την Electronic Arts. Και να σκεφτείτε ότι το μουντιάλ απέχει ακόμα γύρω στους τρείς μήνες ... Μην ανησυχείτε, στους επόμενους μήνε ςθα εμφανιστούν πολλά τέτοια όπως άλλωστε είθισται πριν από
κάθε μεγάλη ποδοσφαιρική διοργάνωση. Πρόκειται βέβαια για το FIFA International Soccer και, σύμφωνα πά-



ντα με την Electronic Arts, είναι το τελειότερο παιχνίδι ποδοσφαίρου που κυκλοφόρησε ποτέ για το Mega Drive και όχι μόνο ... Ας δούμε
όμως κατά πόσο αυτός ο ισχυρισμός έχει πρακτικό αντίκρυσμα. Πολλά ακούστηκαν κατά καιρούς για διάφορα παιχνίδια του είδους αλλά μόνο το Sensible Soccer κατάφερε να πλησιάσει το επίπεδο του Kick Off II ... Θα ξεκινήσουμε με τον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού. Τα γραφικά του FIFA International Soccer είναι ομολογουμένως οτι καλύτερο έχουμε δεί στο χώρο των 8 και 16bit. Το επίπεδο της λεπτομέρειας σε όλα τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά εκπληκτικό. Οι παίκτες είναι φοβερά σχεδιασμένοι ενώ τα backgrounds είναι αριστουργηματικά αν και σχεδόν ίδια σε κάθε αγώνα με εξαίρεση το γήπεδο αλλάζει εμφανισιακά, και όχι μόνο, ανάλογα με τον καιρό, το είδος του αγωνιστικού χώρου και όλα τα συναφή. Η κίνηση των παικτών και το σκρολάρισμα του γηπέδου κυμαίνεται σε υψηλότατα επίπεδα ενώ οι χρωματισμοί είναι καταπληκτικοί, πλήρως εκμεταλλευόμενοι τις δυνατότητες του μηχανήματος. Υπάρχει ολόκληρη η "παλέτα" κινήσεων ενός ποδοσφαιριστή στη διάθεση του παίκτη. Ντρίπλες, τακουνάκια, κεφαλιές απλές και "ψαράκι", ανάποδα ψαλιδάκια και ότι μπορείτε να φανταστήτε και να επιθυμήσετε. Και όλα αυτά πραγματοποιούνται με φοβερά ρεαλιστικό και άκρως θεαματικό τρόπο. Πάντως τα πολύ δυνατά και μακρινά
σουτ μαζί με τις θεαματικές επεμβάσεις από τους τερματοφύλακες έχουν την τιμητική τους σε αυτό το παιχνίδι. Ο ήχος του παιχνιδιού κυμαίνεται σε επίσης υψηλότατα επίπεδα καθώς η Electronic Arts χρησιμοποίησε σε αυτή την παραγωγή της τη νέα "τεχνική" StadiumSound με πάρα πολύ καλά αποτελέσματα. Οι ζητωκραυγές του πλήθους είναι πραγματικά εκπληκτικές ενώ γενικά ο ήχος είναι ισως ότι καλύτερο έχουμε ακούσει ποτέ σε παιχνίδι ποδοσφαίρου σε οποιοδήποτε μηχάνημα. Γενικά το FIFA International Soccer κρίνεται, τεχνικά προς το παρόν, τέλειο. Ηρθε η ώρα όμως να εμβαθύνουμε σε ποιό σημαντικά θέματα, να δούμε αυτό που μπορεί να αναδείξει ή να "χαντακώσει",
με την ίδια ευκολία, ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου. Εντάξει δε λέω, σημαντικά τα γραφικά και ο ήχος αλλά αν το gameplay δεν αξίζει ... Ευτυχώς, για την Electronic Arts, και το gameplay του παιχνιδιού κυμαίνεται στα ίδια υψηλά επίπεδα. Οι σχεδόν άπειρες επιλογές πριν από κάθε αγώνα επιτρέπουν στον παίκτη να καθορίσει το
είδος του αγώνα που επιθυμεί να παίξει. Υπάρχουν 48 διαφορετικές εθνικές ομάδες, ναι είναι και η Ελλαδάρα, με 960 διαφορετικούς παίκτες οπότε όπως καταλαβαίνετε είναι σίγουρο ότι θα ικανοποιηθούν όλα τα γούστα και οι απαιτήσεις.
Υπάρχει και μια ομάδα με all stars η οποία είναι πραγματικά αχτύπητη και το





καλό είναι ότι μπορούν να την επιλέξουν και δύο παίκτες αν παίξουν αντίπαλοι. Οπότε αν χάνετε, όπως εγώ, συνεχώς από το μικρότερο σας αδερφό δε υπάρχει δικαιολογία ότι έχετε ασθενέστερη ομάδα. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πολύ γρήγορη με συνεχείς εναλλαγές στο σκόρ και φάσεις μπροστά και στις δύο εστίες οι οποίες πραγματοποιούνται με πραγματικά κινηματογραφική ταχύτητα. Μια μακρινή σέντρα και μια κεφαλιά ψαράκι από το ύψος της μεγάλης (!!!) περιοχής είναι ικανή να ανατρέψει το εύθραυστο 2-1 που με τόσο κόπο πετύχατε.

Επίσης μέσα στο παιχνίδι είναι και τα "ανθρώπινα" λάθη του υπολογιστή όταν αυτός κοντρολάρει τους τερματοφύλακες. Για παράδειγμα ο αδερφούλης μου (ο καταραμένος! Ολο κερδίζει!) έπιασε ένα σουτ από τα σαράντα μέτρα, ο τερματοφύλακας μου, που εκείνη τη στιγμή έκανε έξοδο, απέκρουσε αλλά η μπάλα απλά κύλησε στο "πλεκτό". Σε μεγάλα κέφια η Electronic Arts! Εκτός από τον καθαρά αγωνιστικό τομέα υπάρχει και ο τομέας της στρατηγικής, της επιλογής συστήματος και τοποθέτησης της ομάδας αλλά και η πραγματοποίηση των σωστών αλλαγών μπορέι να φέρει "τα πάνω κάτω" σ' αυτό το παιχνίδι. Αξιοσημείωτο είναι ότι μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες αντίπαλοι, δύο και δύο, ή και συμπαίκτες (!!!) χρησιμοποιώντας, όπως και στο NBA Showdown, το νέο σύστημα 4 way play της Electronic Arts. Φοβερά πράγματα, αν και δεν το δοκίμασα προσωπικά φαίνεται αρκετά δελεασττικό!

Ο τρόπος εκτέλεσης των πλαγίων και των κόρνερ είναι εκπληκτικός. Συγκεκριμένα εμφανίζεται ένα "παράθυρο" το οποίο μετακινήτε σε όποιο σημείο της οθόνης θέλετε, μέσα σε κάποια πλαίσια φυσικά, και τοποθετείτε ανάλογα και τους παίκτες σας. Ισως σας φαίνεται λίγο πολύπλοκο αλλά μετά τις πρώτες άστοχες προσπάθειες θα συνηθίσετε. Και περνάμε στα ελλατώματα του παιχνιδιού. Οι συμπαίκτες σας, κατευθυνόμενοι από τη CPU φυσικά, δεν δείχνουν να έχουν νοημοσύνη καθότι δεν κινούνται σωστά μέσα στο γήπεδο με αποτέλεσμα μια αριστουργηματική μπαλιά σας να καταλήξει εκεί όπου ήταν ο παίκτης σας δύο δευτερόλεπτα νωρίτερα. Αλλά το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ο αλλοπρόσαλος χειρισμός του. Με το κουμπί A υποτίθεται ότι κάνετε τάκλιν (όχι στους κρόταφους σαν τον απαίσιο Καλλιτζάκη) αλλά η μπάλα πάντα καταλήγει σε αντίπαλο. Με το κουμπί B αλλάζετε παίκτη ενώ όταν έχετε τη μπάλα απλά την ανοίγετε ντριπλάροντας τον αντίπαλο σας αλλά δεν έχετε άμεσο έλεγχο. Με το κουμπί C σουτάρετε δυνατά αλλά αν δεν είστε αρκετά κοντά είναι σίγουρο ότι η μπάλα θα καταλήξει στα χέρια του αντίπαλου τερματοφύλακα.

Γενικά το FIFA International Soccer είναι ότι καλύτερο έχει να μας δώσει το Mega Drive στο χώρο του ποδοσφαίρου και αν καταφέρετε να ξεπεράσετε το πρόβλημα του απαίσιου χειρισμού, να είσαστε σίγουροι ότι θα μείνετε για πολύ καιρό "κολλημένοι" μπροστά στην τηλεόραση σας.

Το παιχνίδι προμηθευτήκαμε από το κατάστημα Sound and Vision (πρώην SEGA Store), Ακαδημίας 81.

Σίγουρα μεγάλο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ο περίεργος και πολύ δύσκολος χειρισμός του. Εξαιρετικά μεγάλη η δυσκολία του στο μονό.

Ολόκληρη η τεχνική πλευρά και παρουσία του παιχνιδιού. Υπέροχα γραφικά με εξ' ίσου καλό ήχο δημιουργούν ένα άψογο σύνολο. Θετικό το πλήθος επιλογών που επιτρέπουν στον παίκτη να φέρει το παιχνίδι "στα μέτρα του". Μέχρι και τέσσερις παίκτες, είτε αντίπαλοι ανά δύο είτε στη ίδια ομάδα!



ELECTRONIC ARTS

1 - 4 ΠΑΙΚΤΕΣ

Του Π. Δημόπουλου.

ΓΕΝΙΚΑ

Σίγουρα ότι καλύτερο υπάρχει αυτή τη στιγμή στο Mega Drive και γενικότερα σε όλες τις 16μπιτες κονσόλες, όσον αφορά τα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Αψογο τεχνικά αλλά με σοβαρό πρόβλημα στο χειρισμό.

ΑΝΤΟΧΗ

Πολύ καλό σύνολο και αρκετά εθιστικό αλλά το πρόβλημα του χειρισμού θα αποθαρρύνει αρκετούς. Με αρκετή εξάσκηση αγγίζει το τέλειο! Η δυνατότητα 4 παικτών το καθιστά ιδιαίτερα εθιστικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τέλεια! Γρήγορα, λεπτομερή, με εκπληκτική ποικιλία κινήσεων και πάρα πολύ σωστούς χρωματισμούς, το FIFA International Soccer αποτελεί, οπτικά, ένα άψογο σύνολο.

ΗΧΟΣ

Μια λέξη πιστεύω ότι αρκεί. ΑΨΟΓΟΣ! Οι ζητωκραυγές του πλήθους είναι πραγματικά αριστουργηματικές. Γενικά ο ήχος είναι έξοχος και αποτελεί ένα από τα δυνατότερα σημεία του παιχνιδιού.

GAMEPLAY

Πολύ καλό λόγω της ύπαρξης της εθνικής μας ομάδας και των τεσσάρων, ή και λιγότερων, παικτών. Το διπλό προσφέρεται για πολύ ξύλο με το μικρό σας αδερφό. Δε συνίσταται σε ανυπόμονους παίκτες λόγω του απαίσιου χειρισμού ο οποίος απαιτεί πάρα πολύ εξάσκηση.



MORTAL KOMBAT™

ΣΤΟΧΟΣ: MORTAL KOMBAT
ΕΝΤΟΛΗ: ΝΕΚΡΟ Η ΖΩΝΤΑΝΟ

Παρευρίσκομαι στο Sound & Vision, όπου κάνω την μηνιαία μου ανάλυση παιχνιδιών για κριτική στο περιοδικό. Και ενώ οι ευγενέστατοι υπάλληλοι του μαγαζιού με εξυπηρετούνε, βλέπω με την άκρη του ματιού μου ένα κουτάκι το οποίο γράφει κάτι που με αναστατώνει. Αυτό που βλέπω είναι ο τίτλος Mortal Kombat, αλλά αυτός δεν ήταν ο λόγος που λούζομαι με κρύο ιδρώτα. Ο λόγος είναι αυτό που γράφει κάτω απ'τον τίτλο του παιχνιδιού. Γράφει GAME GEAR!!. Κατενθουσιασμένος τρέχω να το πάρω, και να φύγω γρήγορα για το γραφείο μου. Εκεί, η υπάλληλος του μαγαζιού μου λέει πάρε ότι άλλο θες εκτός απ'αυτό. Δεύτερο λούσιμο σε μιά μέρα. "ΓΙΑΤΙ!!;;" είναι η απεγνωσμένη μου ερώτηση, η οποία απαντήθηκε με την δεύτερη ματιά μου στην βιτρίνα όπου παρατηρώ μόνο δύο Mortal Kombat. Τρίτο λούσιμο!! Τέλος πάντων, μετά από πολλά παρακάλια, και συμβιβασμούς, επιτέλους καταφέρνω να αποσπάσω την παιχνιδάρα που ακούει στο όνομα Mortal Kombat.









Είδατε τι τραβάμε και εμείς οι ταλαίπωροι, για μιά κριτική; Όσο για σας μην ανυσηχείτε, γιατί το Sound & Vision έχει φέρει αυτή την στιγμή δεκάδες Mortal Kombat. Παρ'όλα αυτά σας συνιστώ να βιαστείτε.

Είναι γεγονός, το Mortal Kombat για Game Gear είναι διαθέσιμο επιτέλους στην αγορά. Είναι τιμή για μένα να κάνω review αυτού του τέλειου παιχνιδιού. Πριν αρχίσουμε τα πολλά λόγια, θεωρώ υποχρέωσή μου να σας ενημερώσω ότι κατά την προσωπική μου άποψη, το Mortal Kombat είναι το καλύτερο παιχνίδι γιά το συμπαθέστατο Game Gear. Η μικρή κονσολίτσα τα κατάφερε. Αποδείχτηκε ικανή να εκπληρώσει τις απαιτήσεις του Mortal Kombat, και σίγουρα έβγαλε ασπροπρόσωπους τους κατασκευαστές τις. Εκτός απ'αυτούς, "παραέβγαλε" ασπροπρόσωπο και εμένα. Όταν έντρομος αντύκρισα την χαρακτηριστική οθόνη με το λογότυπο του παιχνιδιού, ήμουνα τόσο ενθουσιασμένος που έψαχνα να βρω την τρύπα γιά να ρίξω το απαραίτητο νόμισμα. Να είστε σίγουροι ότι αυτή η παραίσθηση δεν σταμάτησε λόγω την έναρξης του αγώνα, αλλά λόγω της λογικής που με διακρίνει (και καλά!). Με λίγα λόγια, θέλω να πω ότι η έκδοση του Mortal Kombat γιά το Game Gear είναι άψογη και έχει πολύ λίγες διαφορές απ'το ηλεκτρονικό. Περίπου όλες οι κινήσεις,

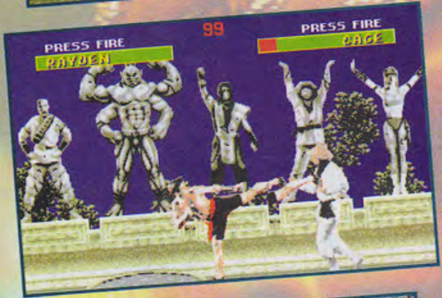


















όλα τα Death Moves, και γενικότερα σχεδόν τα πάντα που υπάρχουν στο coin op, υπάρχουν και στο game gear. Τα γραφικά είναι φαντασικά, υπέροχα, τέλεια, άψογα, και πάρα πολύ ωραία (αμάν πιά αυτή η ατάκα). Οι Digitized ήρωες είναι τεράστιοι, και ευδιάκριτοι. Ευδιάκρητες επίσης, είναι και οι Digitized backround εικόνες. Το μόνο λίγο (όσο πατάει η γάτα) αρνητικό, αλλά απόλυτα λογικό στοιχείο στα γραφικά, είναι η σχετικά απότομη κίνηση των παικτών. Βέβαια αυτό το "πταίσμα" δεν είναι ικανό να κάνει το Animation αντιαισθητικό. Ο ήχος αν και καλός, καταντάει βαρετός αφού τα μουσικά θέματα είναι λίγα, και επαναλαμβανόμενα. Ο Kano (ήρωας του Mortal Kombat) μάλλον μας την "έκανε", και δεν παρευρίσκεται στο team του Mortal Kombat. Οι ήρωες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε γιά τους "τσαμπουκάδες" σας είναι ή Sonya, ο Scorpion, Raiden, Liu kang, Cage, και ο Sub zero. Οι τελικοί εχθροί είναι ο Goro, και ο Shang Tsung. Τι λέτε λοιπόν; Είστε έτοιμοι γιά το Mortal Kombat;Το παιχνίδι το προμηθευτήκαμε απ'το Sound & Vision (πρώην Sega Store), Ακαδημίας 81.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΤΙΓΜΗ

Μόλις ήμουνα έτοιμος να παραδώσω το κείμενο του Mortal Kombat, στο αρχισυντάκτη μας, το τηλέφωνο χτυπάει, και ένας φανατικός user με πληροφορεί για ένα πολύ ενδιαφέρον tip του Mortal Kombat για Game Gear. Το Tip αυτό πλυμμιρίζει με αίμα την εικόνα σας αφού μόλις ενεργοποιηθεί, οι μπουνιές και οι κλοτσιές σας, βάφονται με αίμα. Επίσης όλα τα Fatalities θέτονται σε λειτουργία, και το παιχνίδι μετατρέπεται σε ταινία φρίκης. Εμείς θα διασταυρώσουμε το Tip, και αν όντος είναι έτσι όπως μας τα λέει ο φίλος αναγνώστης θα σας το προσφέρουμε στο επόμενο τεύχος.

+ Φαντασικά γραφικά, γρήγορη δράση, πολλές κινήσεις, ατελείωτη αντοχή, ευχάριστο Gameplay.

− Μέτριος ήχος, και "ψηλοαπότομο" Animation.



1 - 2 ΠΑΙΚΤΕΣ

Του A. GORE Κοτζιά

ΓΕΝΙΚΑ

Το Mortal Kombat είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχει βγει για το game gear. Μην το σκέφτεστε καθόλου, και σπεύστε να το αγοράσετε.

ΑΝΤΟΧΗ

Ίσως το μόνο αθάνατο Beat em'up. Σημ. "συχαίνομαι το Street Fighter!"

ΓΡΑΦΙΚΑ

Με άριστα το 5 το Mortal Kombat παίρνει 100!

ΗΧΟΣ

Μέτριος, και βαρετός. Επαναλαμβανόμενα μουσικά θέματα, με βαρετό μουσικό χαρακτήρα.

GAMEPLAY

Το gameplay του παιχνιδιού, σας κερδίζει απ'τις πρώτες "μπουνιές". Όσο για τις κλωτσιές εκεί είναι που ανεβαίνει η ανδρεναλίνη σας.

95

GAIN GROUND

ΟΙ ΤΕΛΙΚΟΙ ΚΑΚΟΙ

του Ν.Κροντηρά

ΕΠΙΠΕΔΟ 10

Εδώ σας περιμένουν τρία είδη κακών οι γρήγοροι, οι χοντροί και ο μεγαλόσωμος. Στείλτε λοιπόν μέσα τον james που είναι καλύτερος στο να χτυπάει τους αντιπάλους από μακριά. Υστερα είναι η σειρά των χοντρών όπου και οι δύο παίκτες είναι το ίδιο ικανοί. Σταθείτε ακριβώς μπροστά τους και αμέσως κάντε στην άκρη για να αποφύγετε τις βολές τους. Ο τελευταίος κακός πετάει κάποιες σφαίρες φωτιάς που πάνε πολύ αργά και δεν θα σας δημιουργήσει προβλήματα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 20

Τα πράγματα δεν είναι τόσο δύσκολα όσο φαίνονται. Ομως για να φτάσεε στους κακούς που βρίσκοναι κοντά στον τοίχο πρέπει να ξεφορτωθείτε εκείνους που εμφανίζονται στο κέντρο της οθόνης. Αρκεί να περιμένετε στο κάτω μέρος της οθόνης και να τους πυροβολάτε. Μετά αγνωήστε τον εντυπωσιακό τυπά στο πάνω μέρος της οθόνης και ασχοληθείτε με τους μικρούς στους τοίχους. Πάλι ο James είναι ο καλύτερος γιατί ρίχνει πιο μακριά. Τώρα καταστρέψτε τον δυνατό και τους τοξότες του.

ΕΠΙΠΕΔΟ 30

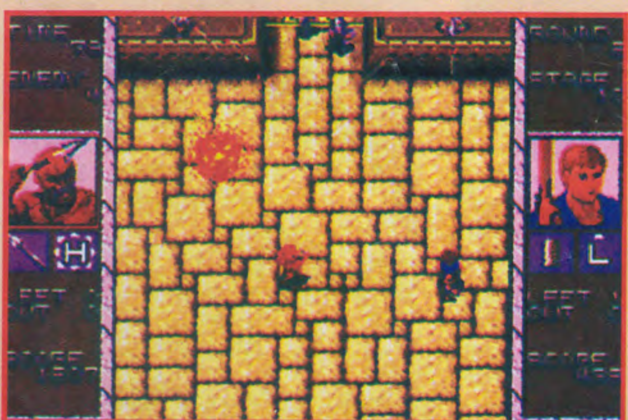
Πάρτε τον Siren και ξεφορτωθείτε τους κακούς που βρίσκονται σο κάτω μέρος της οθόνης. Μόλις τους νικήσετε στραφείτε προς τους δύο σπαθοφόρους τους οποίους θα εξευτελίσετε αν μείνετε μακριά από τα χέρια τους. Αν υπάρχουν κάποιοι άλλοι κακοί απλά τσακίστε τους.

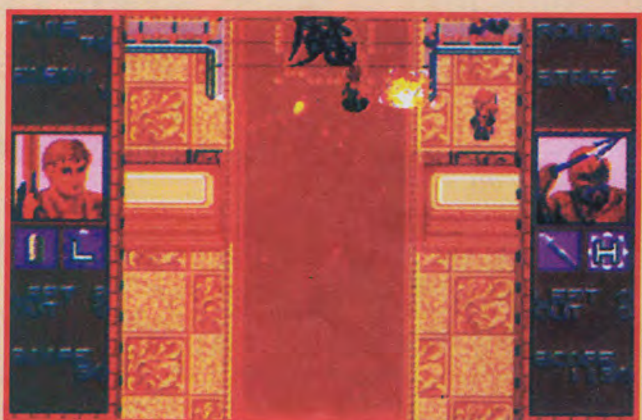
ΕΠΙΠΕΔΟ 40

Εδώ τα πράγματα δεν μπορούν να εξηγηθούν με λόγια αν δεν δείτε τους κακούς πώς κινούνται. Πάντως η πρώτη συμβουλή είναι να πυροβολάτε όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Μόλις τους δείτε και υποχωρούν ακολουθήστε τους αλλά μην χρησιμοποιήστε την Siren γιατί θα χριαστείτε τις χειροβομβίδες της. Το επόμενο sprite που σας περιμένει είναι ένα tank και είναι η ώρα ν χρησιμοποιήσετε ις χειροβομβίδες σας.

ΕΠΙΠΕΔΟ 50

Εδώ θα βρεθείτε μπροστά σε μερικά πολύχρωμα χαρακώματα, και εσείς συγκεντρώστε τα πυρά σας στο κέντρο τους. Κάποιοι ηλεκατευθυνόμενοι πύραυλοι θα προσπαθούν να σας πετύχουν αλλά με γρήγορη κυκλική κίνηση θα τους αποφύγετε. Μόλις καταστρέψτε τους τοίχους επιτεθείτε στον τελευταίο κακό και συντρίψτε τον.





GOLDEN AXE 2

ΟΙ ΤΕΛΙΚΟΙ ΚΑΚΟΙ



ΕΠΙΠΕΔΟ 1
Ο ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ

Σκοτώστε πρώτα όλους τους στρατιώτες γύρω από τον μινώταυρο. Οταν μείνει μόνος κάντε τον να σας επιτεθεί και ορμήξτε κατά πάνω του με ένα άλμα και ταυτόχρονο χύπημα. Θα τον πετάξετε σίγουρα κάτω. Αν έχετε κάποιο δράκο στην κατοχή σας χρησιμοποιήστε τον κατά βούληση.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2
ΑΚΕΦΑΛΟΣ ΙΠΠΟΤΗΣ

Εντυπωσιακό sprite που θα σας γεμίσει δέος. Ομως μην χάσετε χρόνο και επιτεθείτε πρώτα στους σκελετούς με την ίδια τακτική που χρησιμοποιήσατε στον μινώταυρο και στον τελικό κακό. Επαλάβετε και μετά από άκθε χτύπημα φύγετε μακριά.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3
ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΣΑΥΡΕΣ

Τα δύσκολα! Αυτοί επιτίθονται πολύ γρήγορα και χρησιμοποιουν και τις ουρές τους.

Προσέξτε τις πισώπλατες επιθέσεις και μερικά άλματα θα σας χαρισουν την νίκη. Εδώ τα πράγματα είναι καταπληκτικά στο διπλ.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4
ΔΥΟ ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΙ

Μέχρι να σκοτώσετε τους μικρούς οι μινώταυροι δεν κινούνται. Είναι ώρα να χρησιμοποιήσετε πάλι το άλμα και το χτύπημα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5
ΔΥΟ ΑΚΕΦΑΛΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ

Εξαντληστε όλη την μαγεία που έχετε μαζέψει μέχρι στιγμής.

Επιτεθείτε με το κόλπο στους ιππότες εναλλάξ. Αν προσπαθήσετε να χτυπήσετε τον ίδιο θα σας προλάβει με μια φαρμακερή σπαθιά.

ΕΠΙΠΕΔΟ 6
ΑΚΕΦΑΛΟΣ ΤΥΠΑΣ ΙΠΠΟΤΗΣ

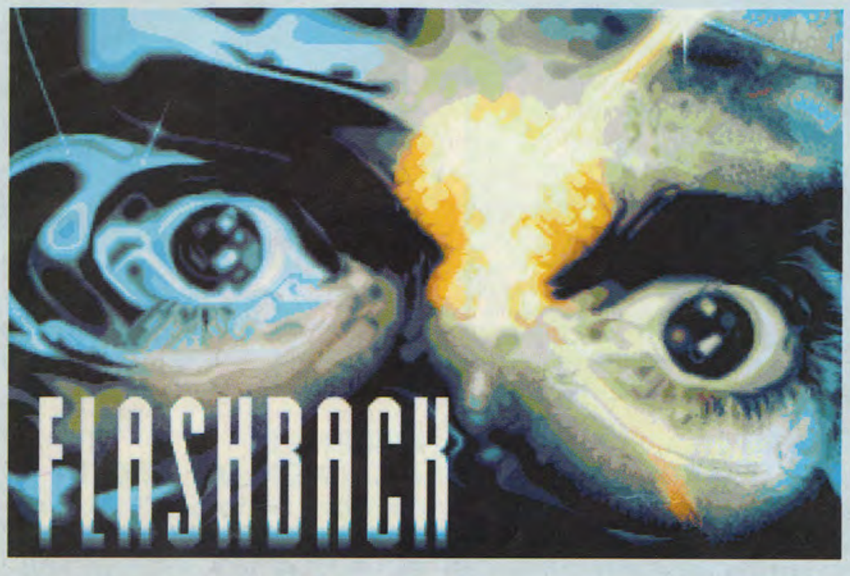
Ξεκινήστε με καταιγισμό μαγείας. Ο Ιππότης θα πέσει με την ίδια τακτική που εφαρμόσατε σε ολους τους άλλους.

ΕΠΙΠΕΔΟ 7

εδώ δεν υπάρχει κόλπο.

Ο τύπος που σας περιμένει με το όνομα dark guld είναι πανισχυρος και θα πρέπει να αποφυγετε τις βολές που πετάει και να τον χτυπάτε. Με μερικές ντουζίνες χτυπηματα θα τον συντρίψετε.





ΛΥΣΗ TELEYTAIO ΜΕΡΟΣ

του *A. GORE ΚΟΤΖΙΑ*

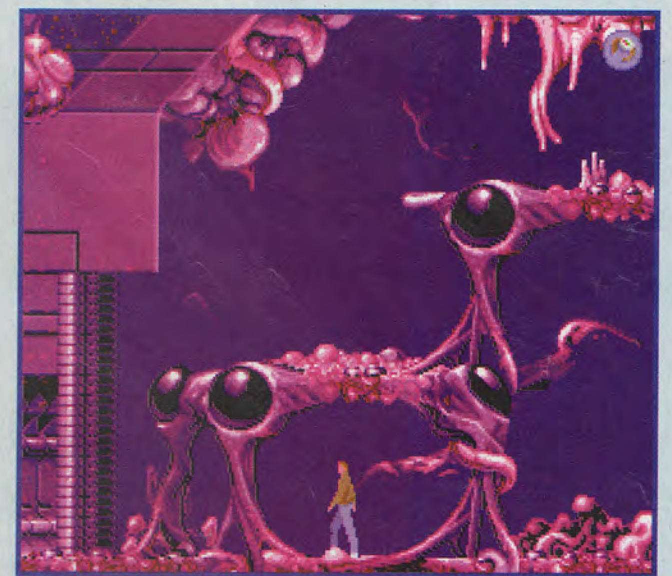
Επιτέλους το τρίτο, και τελευταίο μέρος της λύσης του Flashback. Ελπίζω να τα έχετε πάει καλά ως εδώ. Μόνο που τα πράγματα δισκολεύουν, και αυτό γιατί τα τελευταία επίπεδα είναι πολύ πιό δύσκολα. Αυτά από μένα. Περιμένετε, στο επόμενο τεύχος λύσεις άλλων παιχνιδιών. Ως τότε γιά χαρά.

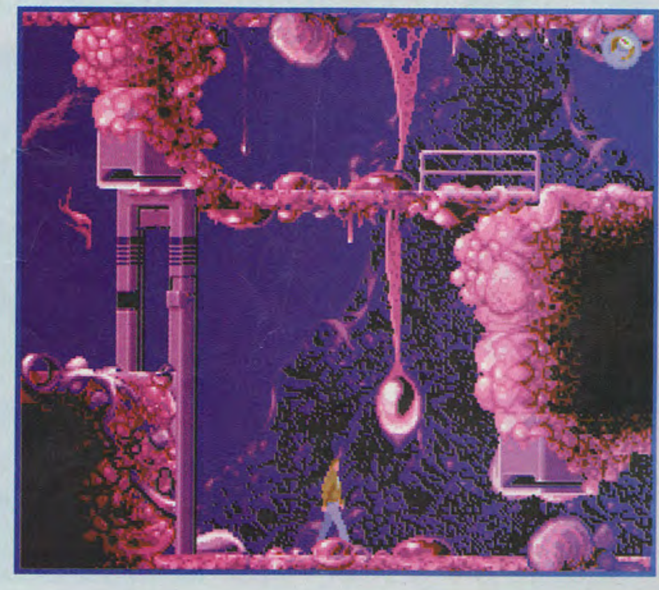
LEVEL 5
CODE: SPIZ

Τρέχετε δεξιά και παίρνετε το όπλο. Σκοτώνετε τον εξολοθρευτή, και παίρνετε το κλειδί. Πηγαίνετε δεξιά, και ανοίγετε τις δύο πόρτες. Πηγαίνετε πάνω, αριστερά, και κάτω για επαναφόρτιση. Εξοντώνετε τον "κάτω" εξολοθρευτή, και παίρνετε τα δύο μέρη του TELEPORT. Σκοτώνετε τον "πάνω" εξολοθρευτή, τρέχετε, και πηδάτε στην δεξιά εικόνα, αποφεύγοντας τα μαγνητικά πεδία. Ανοίγετε την πόρτα, και πετάτε το "Teleport Receiver". Εδώ "Teleport". Σκοτώνετε την αιωρούμενη μπάλα, και παίρνετε το Teleport Receiver. Πηδάτε κάτω, και εξοντώνετε το απαίσιο πλάσμα που βρίσκεται εκεί. Πηγαίνετε δεξιά, και εξοντώνετε το δεύτερο απαίσιο, ελεεινό, και τρισάθλιο πλάσμα. Πηγαίνετε αριστερά. Πηγαίνετε αριστερά, και πέστε μέσα στο Pit.
Εξοντώνετε την αιωρούμενη μπάλα στο επόμενο Pit, και συνεχίζετε αριστερά.
Πηγαίνετε κάτω, και δώστε το Teleport Beam.

LEVEL 6
CODE: BIOS

Πηγαίνετε δεξιά, και σκοτώνετε το απαίσιο. Ανοίγετε την πόρτα, επαναφορτίζετε, Πηγαίνετε αριστερά, και παίρνετε κάτω το ασανσέρ. Πηγαίνετε κάτω, εξοντώνετε την απαισιότητα, παίρνετε τον βράχο, και πηγαίνετε αριστερά. Πετάτε τον βράχο στο αισθητήρα, για να ανοίξει η πόρτα, και πηγαίνετε αριστερά. Ενεργοποιείτε τον διακόπτη για να ανοίξει το πάτωμα. Στην κάτω πλατφόρμα πυροβολείτε την πόρτα, και ενεργοποιείτε τον διακόπτη, γιά την καταστροφή όλων των απαίσιων πλασμάτων. Παίρνετε ότι υπάρχει, και προχωράτε αριστερά. Τσεκάρετε το journal. Πηγαίνετε κάτω, ανοίγετε τον όροφο, και προχωράτε κάτω. Επαναφορτίστε, και εξοντώστε την ελεονότητα. Πετάτε το Teleport Reicever στο Pit, και μεταφερθείτε (teleport) κά-



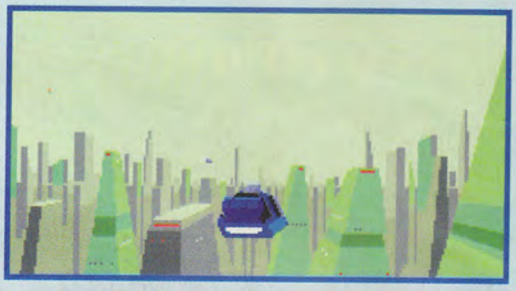


τω. Σκοτώνετε το πράγμα, και πηγαίνετε κάτω. Εξοντώνετε τους διαστημικούς κόπρους και συνεχίζετε αριστερά. Ανοίγετε την πόρτα, και εξοντώνετε το απαίσιο πλάσμα. Πηγαίνετε δεξιά, παίρνετε το κλειδί, και περπατάτε δεξιά, μέσα στο Teleporter. Πηγαίνετε δεξιά, και πάνω. Παίρνετε το ασανσέρ πάνω, πηγαίνετε δεξιά, και τοποθετείτε το κλειδί........

LEVEL 7
CODE: HALL

Πηδάτε πάνω, και παίρνετε πάνω το ασανσέρ. Σκοτώνετε το απαίσιο, και παίρνετε τα πάντα. Προχωράτε πάνω. Τρέχετε και πηδάτε αποφεύγοντας τις βόμβες που πέφτουν. Πετάτε το Teleport Receiver στα αριστερά, και παίρνετε το ασανσέρ πάνω. Ενεργοποιείτε τον διακόπτη, έτσι ώστε το ασανσέρ να επιστρέψει στην αρχική του θέση. Πηγαίνετε όλο αριστερά, και επαναφορτίζετε. Πηγαίνετε δεξιά, και ενεργοποιήστε τον Teleporter. Πηδάτε στο Pit με το απαίσιο πλάσμα, ενεργοποιείτε τον διακόπτη, και αμέσως μετά μεταφέρεστε (Teleport). Είστε έτοιμοι να εξοντώσετε το πλάσμα που είναι κάτω. Παίρνετε το Teleport Receiver, προχωράτε δεξιά, παίρνετε το κλειδί, και ανοίγετε την πόρτα. Παίρνετε πάνω το ασανσέρ. "Ρολλάρετε" δεξιά, αποφεύγοντας τα μαγνητικά πεδία. Ασανσέρ κάτω, και τοποθετείτε το κλειδί. Χρησιμοποιώντας το ασανσέρ, καταστρέφετε τις νάρκες. Πετάτε το Teleport Receiver κάτω στο pit, και μεταφέρεστε κάτω. Εξοντώνετε το απαίσιο. Προσεχτικά, σκοτώνετε τα guts που βρίσκονται στο ημισφαίριο. Παίρνετε το Teleport Receiver. Περπατάτε δεξιά του "Floor Pit", πηδάτε αριστερά γιά να πιαστείτε απ'την οροφή. Πηδάτε προσεχτικά όλο κάτω. Πηγαίνετε δεξιά, και αφήνετε το teleport receiver. Πηγαίνετε όλο αριστερά, και επαναφορτίζετε. Παίρνετε το ασανσέρ κάτω. Πηγαίνετε δεξιά, και εξοντώνετε τα 2 απαίσια. Εξοντώνετε όλα τα "guts" που κρέμονται, πυροβολώντας τα από αριστερά, και δεξιά. Πηγαίνετε αριστερά, παίρνετε το ασανσέρ πάνω, και επαναφορτίζετε. Παίρνετε το ασανσέρ κάτω. Πηγαίνετε δεξιά, παίρνετε το ασανσέρ πάνω, και πηγαίνετε δεξιά. Παίρνετε το ποντίκι και εξοντόνετε το απαίσιο πλάσμα. Παίρνετε το κλειδί, ανοίγετε την πόρτα, και πηγαίνετε πίσω για να επαναφορτίσετε. Επιστρέφετε στην πόρτα, και παίρνετε κάτω το ασανσέρ. Πηγαίνετε δεξιά, και εξοντώνετε τα 2 απαίσια και τρισάθλια πλάσματα. Πηγαίνετε δεξιά, και "ρολλάρετε" αποφεύγοντας τα μαγνητικά πεδία. Αφήνετε το Atomic Charge, και πιέζετε τον διακόπτη. Τηλεμεταφορά πίσω. Πηγαίνετε δεξιά, και παίρνετε πάνω το ασανσέρ.

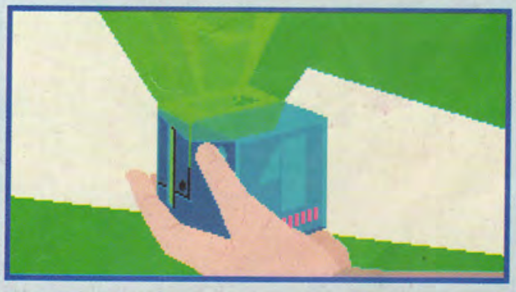
Τ Ε Λ Ο Σ



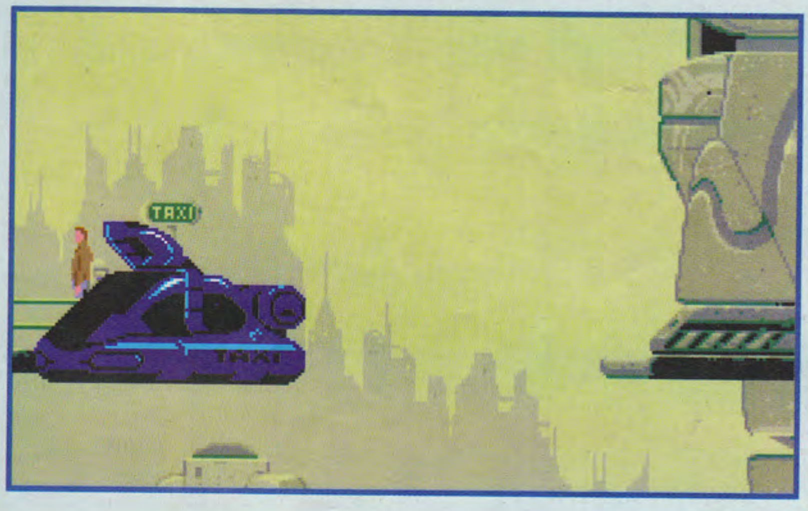












MEGA DRIVE

ALADDIN
Για να περάσετε ένα επίπεδο σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού αρκεί να πατήσετε το START και μετά τα ABBAABBA.

ROLLING THUNDER 2
Οι κωδικοί για το δεύτερο quest του παιχνιδιού:

RPSG
CRLF
MIBD
PLNP
SFEG
DRMS
LTSP
RMDF
SNBT
CICK
NPDN

BULLS vs BLAZERS
Χρησιμοποιήστε αυτά τα passwords για να φτάσετε για κάθε ομάδα μέχρι τον τελικό:

LAKERS
ILZBBBBF
ILXBBBBD
ILOBBBBD
ILWBBBBB

HEAT
Q4ZBBBBQ
Q4XBBBBD
ILOBBBBD
Q4WBBBBD

PISTONS
KSZBBBBB
KSXBBBBB
KSOBBBBB
KSWBBBBB

BULLS
PXZBBBBF
PXXBBBBD
PXOBBBBD
PXWBBBBB



SUNS
#ZZBBBBL
#ZXBBBBQ
#ZOBBBBT
#ZWBBBBF

PACERS
DOZBBBBG
DOXBBBBJ
DOOBBBBK
DOWBBBBC

CELTICS
GNZBBBBS
GNXBBBBN
GNOBBBBM
GNWBBBBD

JAZZ
MVZBBBBN
MVXBBBBT
MVOBBBBR
MVWBBBBF

KNICKS
IJZBBBBB
IJXBBBBB
IJOBBBBB
IJWBBBBB

CLIPPERS
CZZBBBBN
CZXBBBBT
CZOBBBBR
CZWBBBBF

METS
Z8ZBBBBC
X8XBBBBC
X80BBBBC
X8WBBBBB

BLAZERS
SBZBBBB7
SBXBBBB7
SB0BBBBY
SBWBBBBH

CAVALIERS
MDZBBBBH
MDXBBBBK
MDOBBBBJ
MDWBBBBC

SPURS
CGZBBBBR



CGXBBBBL
CGOBBBBN
CGWBBBBD

WARRIORS
C6ZBBBBS
C6XBBBBL
C6OBBBBM
C6WBBBBD

SUPERSONICS

6QZBBBB3
6QZBBBB3
6QOBBBB1
6QWBBBBG



ASTERIX

Οι κωδικοί για τα επίπεδα:

INSULA
CONDOR
VIENNA
AVALON
DULCIS

ECCO THE DOLPHIN
Ενας μυστηριώδης κωδικός που μπορεί να δουλέψει αλλά μπορεί και να μην δουλέψει: Φτάστε μέχρι το επίπεδο 10 και κολυμπήστε δίπλα στην γαλάζια φάλαινα. πατήστε Πάνω, A, Κάτω, Αριστερά, B, Αριστερά, C, C, Κατω. Τώρα μπορείτε αν όλα πήγαν καλά να ελέγξετε την φάλαινα για λίγο! Το tip αυτό το έχουμε ξαναδημοσιεύσει αλλά μας ζητήθηκε πάλι τηλεφωνικώς.

BACK TO THE FUTURE 3
Ξεκινήστε το παιχνίδι και παγώστε. Κρατήστε πατημένο το A και πατήστε Πάνω, Κάτω, Αριστερά, δεξιά για να περάσετε επίπεδο.

QUACKSHOT
Για να αποκτήσετε όσους πάπιους θέλετε αρκεί να πάρετε το βεντουζοόπλο από το πρώτο επίπεδο και να μπείτε στο κάστρο του δράκουλα. Προχωρήστε μέχρι να βρείτε μια στίβα από βαρέλια. Χτυπήστε το τελευταιο βαρέλι της δεύτερης σειράς και θα σας δοθεί μία ζωούλα. Επαναλάβετε άφοβα την διαδικασία και θα έχετε σαν αποτέλεσμα όσες ζωές αντέχετε να μαζέψετε.

MARVEL LAND
Δώστε ARDE στα passwords και θα μπορειτε να ξεκινάτε από όποια πίστα θέλετε.

SYD OF VALIS
Δεν κάνει πολλά πράγματα αυτό το κόλπο αλλά σας απαλλάσει από την μουσική του παιχνιδιού, τέλος πάντων: στην αρχική οθόνη πατήστε ταυτόχρονα B και start.

NEO GEO

NINJA COMMAND
Για να αυξήσετε την διάρκεια της ζωής σας στο one-player mode κάντε το πιο μεγάλο βρώμικο κόλπο που πιάνει και σε πολλά άλλα παιχνίδια του μηχανήματος: Μόλις δείτε ότι φτάνετε στο τέλος των πρώτων σας credits βάλτε το joypad στο δεύτερο port και πάρτε την θέση του δεύτερου παικτη που θα έχει στην διάθεσή του ένα σωρό ζωές.

SUPER NES

LEMMINGS
Στην οθόνη των τίτλων κρατήστε πατημένο το Select και πατήστε το Start. Τώρα μπορείτε να ακούσετε όλες τις μουσικές και να αλλάξετε τις λειτουργίες των πλήκτρων.

TOP GEAR
Μερικοί κωδικοί:

FOUR MEG
LEGEND
LETSRACE
THE WORLD
A LOOPER
SEASONAL
ALCHEMY

SUPER MARIO WORLD
Μπορείτε να μαζέψετε άπειρες ζωές στο επίπεδο Forest of Illusion 4. Πάρτε λοιπόν ένα καβούκι χελώνας και ρίξτετο κάτω απο την σειρά των ερωτηματικών μετά από την πρώτη πράσινη σωλήνα. Καθε φορά που θα χτυπάτε έναν αντίπαλο θα παίρνετε ένα σωρό πόντους και σιγά σιγά θα μαζέψετε όσες ζωές θέλετε.

GAME BOY

Βγειτε στην οθόνη των τίτλων και πατήστε πάνω, select, A, B ταυτοχρονα. Θα σας δοθούν 50.000 γιεν δώρο.



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΤΟ GAMER ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΙ ΑΝΥΠΟΓΡΑΦΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Αγαπητό GAMER
κατ'αρχήν θα ήθελα να πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των video games. Είμαι κάτοχος ενός MEGADRIVE, Super NES και ενος Game Boy.

1) Με ένα FX Chip και ένα D.S.P chip, στα πόσα φτάνει η ταχύτητα ενός μηχανήματος;

2) Το Super Castlevania IV έχει καλύτερη μουσική από το Starwing και το Street Fighter 2 Turbo;

3) Τώρα που η SEGA ετοιμάζει το 32-bit SATURN, θα "σκοτώσει" το Mega Drive και το Mega-CD;

4) Μήπως ξέρεις πότε θα εμφανιστούν τα παρακάτω παιχνίδια για το Super NES: STARWING 2, FX TRAX, MORTAL KOMBAT 2, SUPER STREET FIGHTER 2;

5) Η AMIGA 600 έχει τις δυνατότητες να φτιάξει το Starwing όπως στο Super NES με τα ιδια χαρακτηριστικά στο format της και να γίνει επιτυχία; Η ίδια ερώτηση ισχύει και για την A1200.

6) Το 64-bit μηχάνημα της Nintendo, το Project Reality θα είναι καλύτερο από το Jaguar της Atari; και το 32-bit SATURN της SEGA θα είναι καλύτερο από το 3DO της panasonic, CD32 της Commodore;

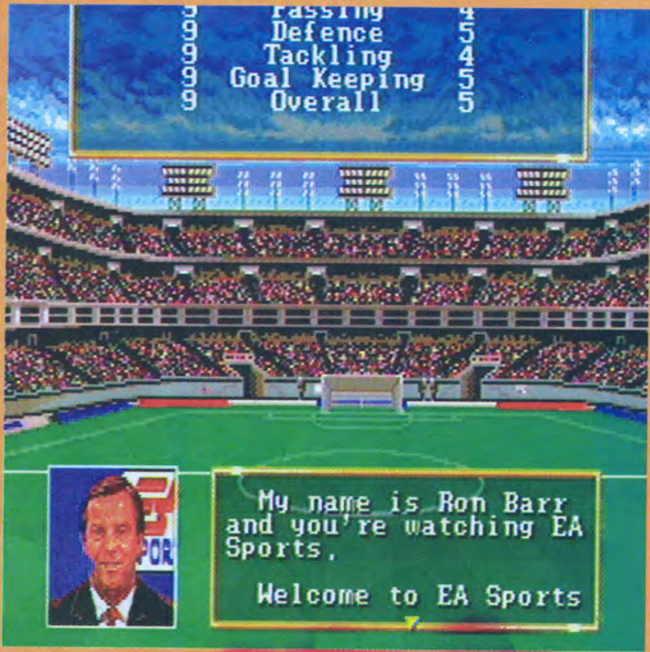
Φιλικά
Κωστας Μπαλάφας

ΥΓ1) Πιστεύω ότι το Mortal Kombat είναι καλύτερο απο το Street Fighter 2.

ΥΓ2) Ryu and Sub-Zero the Best players

ΥΓ3) Βάλτε καμιά αφίσα!!!

Αγαπητέ Κώστα,
ωραίο γράμμα αλλά οι ερωτήσεις σου πολύ θεωρητικές. Οπότε:



1) Η απάντηση είναι ότι δεν γνωρίζουμε; πρέπει να ξέρουμε την ταχυτητα των chips αλλά μπορώ να σου πω περιπου στα 20 Mhz.

2) Καλύτερη μουσική ναι αλλά όχι και καλυτερα ηχητικά εφφέ.

3) ΑΠΟΚΛΕΙΕΤΑΙ. Το Mega Drive είναι η ναυαρχίδα της SEGA και -γιατί να το κρύψουμε άλλωστε- είναι το Best Seller της και θα πουλάει για μερικά χρόνια ακόμα. Φυσικά η SEGA κυκλοφορεί από στιγμή σε στιγμή το 32-bit hardware που θα προστίθεται πάνω στο Mega Drive και θα το κάνει πανίσχυρο.

4) Υποθέτω πως στις χώρες τις Ευρώπης θα κυκλοφορήσουν μέσα στο '95 αλλά μπορείς να ρωτήσεις την αντιπροσωπεία της Nintendo στο 3222540 για το πότε θα έρθουν στην Ελλάδα.

5) Η Amiga 600 δεν μπορεί να δημιουργήσει ένα τέτοιο παιχνιδι γιατί δεν έχει το ειδικό FX chip που περιλαμβανόταν στο cartridge του Starwing. Η 1200 είναι άλλο θέμα. Εχει έναν πανισχυρο επεξεργαστή, πολλές φορές δυνατότερο από του Super NES, ισχυρό blitter, μεγαλύτερη παλέτα χρωμάτων από το SNES και καλό ήχο. Μάλλον θα τα κατάφερνε αν είχε βέβαια και σκληρό δίσκο.

6) Αυτή κι αν ειναι θεωρητική ερώτηση! Μέχρι στιγμής το καλύτερο μηχάνημα φαινεται να ειναι το Jaguar. Για το Project Reality πρέπει να το δούμε πρώτα. Βέβαια η Nintendo δεν κάνει λάθη και το Super NES είναι ήδη η απόδειξη. Το 3DO είναι ακριβό σύστημα, το CD32 το πιο προσιτό και το SEGA SATURN όπου νά'ναι έρχεται. Αν περιμένεις ένα 6άμηνο ακόμα όλα θα ξεκαθαρίσουν.

ΥΓ1. Μήπως πιστεύεις επίσης ότι ο Spectrum είναι πιο καλός από ένα CD32;

ΥΓ2. RYU and Scorpion.

ΥΓ3. Εχει κολήσει αφίσες ο Κροντηράς για τους οικολόγους!

Αγαπητό USER,
Είμαι κάτοχος ενός MEGA DRIVE. Σου γράφω για να βάλω τα πράγματα στη θέση τους σχετικά με αυτά που γράφτηκαν στο τεύχος 45 από κάποιον υπερπορωμένο Αμιγκά. Αρχίζω λοιπόν:

α) Το MEGA CD έχει προ πολλού ξεπεράσει τις 70000 πωλήσεις (Ιούνιος '93) και συνεχίζει να πουλάει σε όλον

τον κόσμο και οχι μονο στην Ευρώπη και (λίγο) στην Αμερική όπως το ACD32.

β) Το ACD32 δεν έχει gameplay στα παιχνίδια του αφού όλα τα παιχνίδια εκτός από το Sensible είναι απαίσια. Αντίθετα στο Mega CD υπάρχουν παιχνίδια που και είναι τεχνικά τέλεια και έχουν gameplay (Silpheed, Thunderhawk).

γ) Η Commodore είναι πολύ μικρή για να ανησυχήσει τη SEGA. Η SEGA είναι μια εταιρία 4 δισ. δολλαρίων δηλαδή ενός τρισεκατομυρίου 40 δισ. δραχμών και χαλάει σε ένα χρόνο κάτι παραπάνω από τα κέρδη της Commodore μόνο για διαφήμιση. Εχει για συμμάχους την AT&T, την TIME WARNER, την YAMAHA, την JVC και την MICROSOFT. Επίσης αυτή τη στιγμή είναι η εταιρία που πουλάει πιο πολλά μηχανήματα από οποιαδήποτε άλλη ακόμα και από την NINTENDO. Οι πηγές μου δεν είναι περιοδικά για SEGA αλλά το διεθνές περιοδικό International Business Week που έχει κάνει ειδικό αφιέρωμα στην "εταιρία που εμβόλισε τη NINTENDO" (όπως χαρακτηριστικά λέει).

δ) STREET FIGHTER II RULES κ. Κροντηρά και το Fatal Fury Special δεν μπορεί καν να συγκριθεί με τον αυτοκράτορα των παιχνιδιών. Ελπίζω το γράμμα μου να φέρει αποτέλεσμα και να αλλάξει τα πράγματα προς το καλύτερο.

Φιλικά
KEN THE WARRIOR
ή Γιώργος Παπασταυρίδης
ΥΓ1. SATURN IS COMING! BEWARE



ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αύγουστος Εντσελμπέργκερ(!)

Το action replay δεν είναι επίσημο hardware της Nintendo. Και δεν βάζουμε tips γι'αυτό γιατί δεν έχουν πουληθεί αρκετά στην Ελλάδα. Επιφυλασσομαστε στο μέλλον.

Διαμαντής Αργύρης

Ναι αν διαθέτεις Action Replay 2 υπάρχουν κωδικοί που βάφουν τον ιδρώτα των ηρώων κόκκινο και φαίνεται σαν αίμα! Τίποτα όμως δεν επαναφέρει τις βίαιες κινήσεις του φινάλε -κλάμα... Ομως αν δεν διαθέτεις αυτό το μηχάνημα δεν μπορείς να κάνεις τίποτα. Αντίθετα στο Mega Drive τα αίματα υπάρχουν από την κατασκευάστρια.

Κώστας Γάσπαρης

1) Το action replay για Super NES είναι ένα μηχάνημα που το τοποθετείς πάνω στην κονσόλα σου και μπορείς να κάνεις διάφορα κόλπα όπως να κάνεις το παιχνιδι πιο αργό, να βάζεις ζωές, άπειρη ενέργεια κλπ. Ακόμα με διάφορους κωδικούς μπορείς να επιρρεάζεις τα sprites και γενικά να κάνεις πράγματα που αυξάνουν την εθιστικότητα ενός παιχνιδιού και τον έλεγχο του παίκτη πανω σ'αυτό. Γενικά θεώρησέ το σαν έναν τρόπο να κνει ο χρήστης της κονσόλας αυτο που λέμε hacking στους υπολογιστές!

2) Το Street Fighter 2 Turbo ειναι οτι καλύτερο υπάρχει για Super NES και έχει τους Sagat, Vega, Bison και Balrog να τους χειρίζεται ο άνθρωπος παίκτης. Δες βέβαια και το review μας.

3) Το Flashback βρίσκει την καλυτερή του στιγμή στην έκδοση του Super NES. Πραγματικά θαυμάσιο παιχνίδι.

4) Το Super Strike Eagle για Super NES είναι ένα αξιοθαύμαστο παιχνίδι διότι εκμεταλεύεται τις περισσότερες δυνατοτητες του μηχανήματος και μάλιστα σε έναν χώρο όπως αυτον των εξομοιωτών (έστω και σε πιο arcade μορφή) προσφέροντας φανταστικό σύνολο.

5) Για να παιξεις NBA JAM στο Super NES με τέσσερις παίκτες (μια δυνατοτητα που το παιχνίδι υποστηρίζει) πρέπει εκτός από τέσσερα joypads να διαθέτεις και εκείνο το περιφερειακό που επιτρέπει πάνω στο Super NES να συνδεθούν αυτά τα joypad.
ΥΓ. Rekka-Ken

Αντώνης Κοκκωνάκης

Οι κονσόλες που έρχονται σίγουρα θα είναι πανίσχυρες. Ομως δεν θα βγουν από την αγορά οι 16-bit κονσόλες. κάθε άλλο μάλιστα αφού η SEGA και οι Nintendo ήδη ετοιμάζουν add-ons για αυτές και υπάρχουν CDs. Το να μιλάμε από τώρα για 128-bit(!!!) κονσόλες είναι αστείο αφού δεν υπάρχουν κάν τέτοιοι επεξεργαστές και τα 64-bit είναι η κορυφή της τεχνολογίας. Καλυτερα να παρακολουθήσεις την μάχη των FX/Custom/DSP chips που θα συγκλονήσει τον χώρο φέτος και ιδίως το '95.

ΥΓ. Πέρνα να σε μαστιγώσει ο αρχισυντάκτης 128-bit φορές!

Γιώργος Πατσαμάνης

Το καλύτερο beat'em up για Game Gear είναι το Mortal kombat μόνο και μόνο γιατί περιέχει τα αίματα. Δεν μπορούμε να πούμε το ιδιο για το Game Boy όπου το παιχνιδι είναι μετριότατο. Αν δεν σου φτάνει αυτή η απάντηση πάρε και τα Streets of rage που είναι θαυμάσια παιχνιδια. Οσο για το NBA JAM στο Super NES θα ακουστούν πολλά γι'αυτο το παιχνιδι στις μέρες που έρχονται αφού ειναι θαυμάσιο. Μπορεί να μην είναι το καλύτερο που υπάρχει αλλά είναι από τα καλύτερα μπάσκετ ολων των εποχών ανεξαρτήτως μηχανήματος. Καινούριο μηχάνημα από την Nintendo; Κατι ετοιμάζουν για του χρόνου αλλά στον χώρο μας ισχύει το εξής: "Αν δεν το πιάσεις στα χέρια σου δεν υπάρχει". Υπομονή.

Δημήτρης χαραλαμπάκης

θέλουμε να βάζουμε περισσοτερα reviews για το αγαπημένο CD32 αλλά οι επιθυμίες μας σκοντάφτουν στην αδιάφορη ελληνική αντιπροσωπεία του.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

MORTALS!
ΥΓ2. Παίζω SFII από το '91 και είμαι ΟΛΥΜΠΙΑΚΑΡΑ.
ΥΓ3) Εχω δύο φίλους με MEGA CD και έναν με ACD32 γι'αυτό μπορώ να μιλάω έτσι απόλυτα για τα μηχανήματα.



ΦΙΛΕ ΚΕΝ...
α) β) γ) Την απάντηση θα την πάρεις από τους αναγνώστες. Εμείς δημοσιεύσαμε το γράμμα σου για να ακουστεί η άποψή σου.
δ) Φυσικά και δεν μπορεί να συγκριθεί το Street Fighter 2 στα ηλεκτρονικά με το Fatal Fury. Δεν είπαμε ποτέ τέτοιο πράγμα. Εξάλλου αν κάναμε κάτι τέτοιο ο Κροντηράς θα μας μαστίγωνε εναλλάξ!

ΥΓ1. Στα υστερόγραφά σου δεν περιμένεις βέβαια απάντηση. Αλλά σίγουρα η SEGA μας επιφυλάσει και άλλα πράγματα εκτός του SATURN.

ΥΓ2. Εγώ γεννήθηκα Street Fighter και είμαι ΠΑΟΚάρα!

ΥΓ3. Εχεις και φίλους;

ΑΓΑΠΗΤΟ GAMER,
Ειμαι κάτοχος του Super NES και ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης του έξοχου περιοδικού σου. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις μου.

1) Μετά από το παίξιμο του Mortal Kombat στα coin-op έλπιζα να το δω και στο Super NES. Αλλά τί έγινε; Η SEGA έκανε μια πλήρη μεταφορά στο MEGA DRIVE και η NINTENDO έβγαλε το παιχνίδι χωρίς αίμα, το κύριο στοιχείο που έκανε το παιχνίδι ξεχωριστό. Νομίζω ότι αυτό δεν θα έπρεπε νά'χε γίνει γιατί ο κάθε αναγνώστης ενός preview του Mortal Kombat κρίνει το παιχνίδι, και άμα βρει το αίμαι οχι απαραίτητο δεν το αγοράζει. Η NINTENDO δηλαδή το παίζει DISNEY;

2) Ξέρεις αν το NBA JAM θα κυκλοφορήσει στο SNES;

3) Θά'θελα στην αλληλογραφία και των 2 περιοδικών να μην χρησιμοποιούσες τόσο μεγάλους χαρακτήρες γραμμάτων και να μην έβαζες εικόνες, έτσι ώστε να χωρούσαν περισσότερα γράμματα αναγνωστών σου.

4) Γιατί τα παιχνίδια του SNES κοστίζουν περισσότερο από αυτά του MEGA DRIVE;

5) Το MegaDrive έχει κάτι αντίστοιχο του MODE 7 του Super NES; Δεν απαιτώ δημοσίευση του γράμματός μου αλλά θέλω απαντήσεις.

Φιλικά
Παντελης Χατζηγαβριήλ

ΥΓ1 Ζήτω το NBA JAM
ΥΓ2 Ζήτω στους METALLICA.

Φίλε Παντελή

1) Το ίδιο πράγμα πάθαμε κι εμείς με το Mortal Kombat στο Super NES. Αν και υπήρχαν υποψίες εδώ και έναν χρόνο περίπου ότι το παιχνίδι αυτό δεν θα έχει τα αίματα πάθαμε κάτι σαν σοκ όταν είδαμε ότι είχαν αφαιρεθεί τα αίματα και οι βίαιες τελικές κινήσεις. Ειδικά ο Κροντηράς που είχε εκδηλώσει από τον προηγούμενο χρόνο -στο άρθρο "Σεξ, Βία και Joystick- έναν ιδιαίτερο θαυμασμό για την βια του απόρησε με την έκδοση για το Super NES. Από την μία το απαράδεκτο γεγονός της λογοκρισίας -περισσότερο υποκρισίας θα λέγαμε γιατί το "αντρίκιο" θα ήταν να μην το κυκλοφορήσουν καθόλου στο μηχάνημά τους αν δεν τους άρεσε η βία- και από την άλλη η έλλειψη του αίματος μείωνε το gameplay, αφού ήταν η ίδια η πεμτουσία του παιχνιδιού, στο ελάχιστο. Αντίθετα η SEGA διατήρησε αυτό το βασικό στοιχείο που κάνει το παιχνίδι στο MEGA DRIVE καλύτερο σαν σύνολο αφού μπορεί να μην έχει καλύτερα γραφικά και ήχο αλλά πώς να το κάνουμε είναι πλήρες. Αυτό ήταν και το σκεπτικό του review μας στο τεύχος Φεβρουαρίου. Ας ελπίσουμε ότι το θλιβερό αυτό γεγονός δεν θα επαναληφθεί. Πάντως στο θέμα θα επανέλθουμε αφού υπάρχουν πολλά γράμματα .

2) Το Super NES έχει πολύ καλή παράδοση στα μπάσκετ. Και το παιχνιδι ΕΧΕΙ κυκλοφορήσει και είναι καλό.

3) Εχουμε ήδη γύρω στις 10 σελίδες αλληλογραφία και στα δύο περιοδικά μαζί. Επέτρεψέ μας κάποια χαλαρότητα για να σπάει η μονοτονία.

4) Αυτό είναι θέμα της NINTENDO. Ρώτα την αντιπροσωπεία τους στο 3222540.

5) Δυστυχώς όχι ακόμα. Πάντως η SEGA μας μίλησε για ένα add-on που θα δίνει μεγάλες δυνατότητες στο Mega Drive εντός των ημερών.

ΥΓ1 Ζήτω το Mortal Kombat στα ηλεκτρονικά.
ΥΓ2 Exit light...





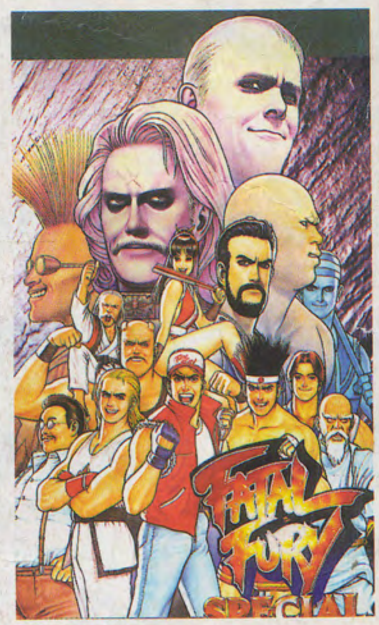
BLACK CYAN MAGENTA YELLOW
ATHENS CLUB
ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΕΝΑ GAMES ΓΙΑ ΤΗΝ CONSOLA ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΠΟΛΑΥΣΤΕ
ΕΠΙΠΛΕΟΝ 2 ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ GAMES ΠΡΟΣ ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ
ΜΟΝΟ 1500 - 2000 ΔΡΧ ΤΟ ΚΑΘΕ ΕΝΑ
ΠΡΟΣΟΧΗ ΑΥΤΗ Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ MEGA DRIVE Η SNES
ΓΙΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΤΗΣ ΓΛΥΦΑΔΑΣ
Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES
ΜΗΝΑΣ ΠΡΟΣΦΟΡΩΝ
ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ATHENS CLUB ΚΑΛΛΙΘΕΑΣ
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟ ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ)
ΕΚΠΤΩΣΗ 40%-50%
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 100 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE GAME GEAR MASTER SYSTEM SNES GAME BOY NEO GEO CD GAMES ΓΙΑ MEGA CD PC GAMES
ΕΚΠΤΩΣΗ 10%-15%
ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ JAGUAR 3DO CD ROM GAMES CD 32
ΕΚΠΤΩΣΗ 10%
ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ MEGA DRIVE SNES GAME BOY GAME GEAR MASTER SYSTEM Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟΚ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ΜΗΝΑ ΜΑΙΟ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ATHENS CLUB ΤΗΣ ΚΑΛΛΙΘΕΑΣ
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΓΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ GAMES
9370819 Hot line 24 ΩΡΕΣ
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΕ 1500 - 2000 ΔΡΧ ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ
ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ GAMES ΠΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΕΝ ΦΑΝΤΑΖΕΣΤΕ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ Η ΟΤΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΑΓΟΡΑ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΚΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ. ΕΠΙΣΗΣ ΟΛΑ ΜΑ ΟΛΑ ΤΑ GAMES ΣΕ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΜΕ ΑΜΕΡΙΚΗ, ΙΑΠΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗ
Διακριτικά γνωρίσματα, ενδείξεις και τίτλοι συσκευών και παιγνιδιών, που ενδεχομένως χρησιμοποιούνται στην καταχώριση αυτή, ανήκουν στις αντίστοιχες δικαιούχους εταιρίες. Τα καταστήματα Athens Club είναι νόμιμες ανεξάρτητες επιχειρήσεις εισαγωγής και εμπορίας, αυθεντικών παιγνιδιών και συσκευών, που δεν συνδέονται με κανένα τρόπο με τις εταιρίες αυτές ή τους επίσημους αντιπροσώπους τους. Τα προϊόντα τελούν υπό την εγγύηση του Athens Club, εντός των ορίων των εγγυήσεων των κατασκευαστών.
ATHENS CLUB
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΘΑ ΜΑΣ ΒΡΕΙΤΕ:
ΓΛΥΦΑΔΑ, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ COLOSSEUM
ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 81Β ΤΗΛ.: 8944800
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ
ΑΘΗΝΑ
ΜΠΟΤΑΣΗ 10 Τ.Κ. 10682
ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ
ΤΗΛ.: 3639338
ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38, Τ.Κ. 17673
ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ CINEMA TROPICAL
ΤΗΛ - FAX : 9596691

TELE CLUB

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ NEO GEO CLUB







GAMES ΑΠΟ 2.000 ΔΡΧ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ
NEO GEO + NINJA COMBAT MONO 127000!!

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΤΟΥ NEO GEO ΚΕΡΔΙΣΤΕ:
- **ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ**
- **ΔΥΟ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΔΩΡΕΑΝ**
- **HOT LINE ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ**

ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ NEO GEO
SAMURAI SHODOW
FATAL FURY SPECIAL
SPIN MASTER
ART OF FIGHTING 2

ΑΘΗΝΑ
Θησέως 60, τηλ: 9374371-2, fax: 9588503

ΒΟΛΟΣ
Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας τηλ: 0421-35449

ΠΩΛΗΣΗ: ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ